

COMMAND & CONQUER JOUEZ GRATUITEMENT

PC JEU

MAI 2012
www.jvn.com

**TESTS
ET PREVIEWS**



**SHOGUN 2 :
LA FIN DES
SAMOURAÏS**

**RISEN 2 :
DARK WATERS**

**RIDGE RACER :
UNBOUNDED**

**BRICK-FORCE
CONFRONTATION**

EXCLUSIF

L'arc de la guerre

CRYSIS 3

Devenez le prédateur ultime

DOSSIER

WOW : MISTS OF PANDARIA

Plongez au cœur de la bête

PREVIEW

BORDERLANDS 2

Le Multi dans tous ses états

MONDES PERSISTANTS

**STAR WARS
THE OLD REPUBLIC**

Le système d'Héritage détaillé

ZOOM

DARKSIDERS II

Préparez-vous
à un combat à Mort

L 13912 - 171 - F: 6,95 €



mer7

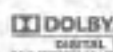


Vous croyez connaître l'histoire.
Vous pensez déjà connaître la fin.
Vous avez tort.

LA CABANE DANS LES BOIS

PAR LE PRODUCTEUR JOSS WHEDON ET PAR DREW GODDARD LE SCÉNARISTE DE CLOVERFIELD

AU CINÉMA LE 2 MAI



www.lacabanedanslesbois.com

[NYSE: LGE]

LIONSGATE®

PC JEUX

LE MAGAZINE PRÉFÉRÉ DES JOUEURS

PC JEUX n° 171 - Mai 2012

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40000 euros
RCS de Paris 48889836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 39
Étranger Tél : 01 44 84 05 50
www.mesmagazines.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Francis Foliot
Directeur Général Adjoint commercial et marketing :
..... Laurent Guillemin
Directeur Général Adjoint numérique et éditorial :
..... Jean-François Morisse
Principaux actionnaires : LMBO Finance FCP, Fondation
du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directrice des ressources humaines :
..... Marguerite Gautier (jg@mer7.fr)
Directeur du développement et de la diversification :
..... Xavier Lévy
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS
18-24, rue de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél : 01 44 84 05 50
Fax : 01 42 00 66 92
e-mail : abonmer7@ediprint.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 €

RÉDACTION
Éditeur des magazines du pôle Jeux : ... Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : Cyril Dupont
Rédacteur en chef adjoint : Bruno Pennes
Première rédactrice graphiste : Jennifer Buzenac
Ont collaboré à ce numéro : Charlotte Benoit,
Emmanuel Bezy, Kevin Bittlerin, Ripe Curio, Jean-Marc
Delprat, Alex Dulac, Alvin Haddadène, Adeline Jourmet,
Corentin Lamy, Elise Lautier, Céline Nikiewicz,
Kevin Rodet, Pierre Ropert, David Vandebeuque.

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial publicité pôle Jeu : Vincent Sautier
(vsautier@mer7.fr)
Directeurs de publicité : Didier Pechon
(dpechon@mer7.fr)
..... Sidonie Collet
(scollet@mer7.fr)
..... Amandine Poolvin
(apoolvin@mer7.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard
(medouard@mer7.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousset
(nlopes@mer7.fr)

FABRICATION
Responsable de fabrication : Philippe Perrot
(pperrot@mer7.fr)
Chargé de fabrication : Antonio Sanchez
(asanchez@mer7.fr)

DIFFUSION
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : SEP
ZA Les Marchais - 77890 Bois-le-Roi
Imprimé en France. Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0913K89787
ISSN : 1284-8611.
Copyright M.E.R.7 2012
Tous droits de reproduction réservés.
PC JEUX est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes,
illustrations et photos qui lui sont communiqués
par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle
des articles publiés dans PC JEUX est interdite
sans accord écrit de la société M.E.R.7.
Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins
adressés à PC JEUX, publiés ou non, ne sont ni rendus
ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant
dans les pages rédactionnelles sont données à titre
d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient
pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne
peut être vendu séparément.

Couverture © Crytek Electronics Arts

Ce mois-ci...



54 RISEN 2 : DARK WATERS

Hissez les grandes voiles !



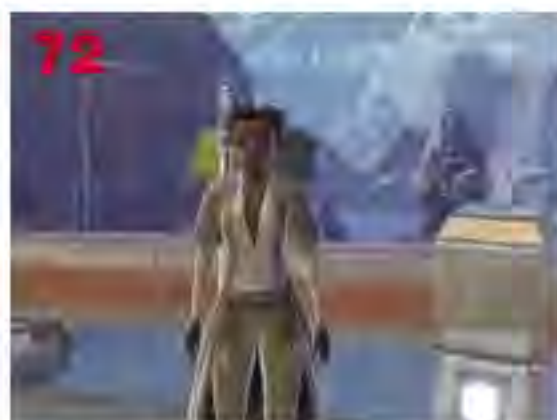
34 BORDERLANDS 2

De l'action nerveuse, également jouable en coopération.



38 CRYISIS 3

Prenez votre arc et plongez au cœur de la jungle urbaine pour une chasse sans pitié.



72 SWTOR

Pleins feux sur les compétences d'Héritage de la v1.2.



88 MATOS SYSTÈME

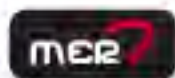
Un pas à pas pratique pour optimiser Mass Effect 3.



Génération tactile

Le jeu vidéo a entamé une mutation profonde depuis quelques années. La dématérialisation n'est pas étrangère à cette évolution des contenus vidéoludiques. Cette tendance s'est accentuée avec la nouvelle génération de consoles, chacune possédant un espace d'achat dématérialisé. Ces plateformes de téléchargement légal se sont également multipliées sur PC (Origin, Steam, etc.) Mais les supports classiques ne sont pas les seuls bénéficiaires de cet essor. Ainsi, Apple, en quelques années, s'est fait une très belle place parmi les trois mastodontes que sont Microsoft, Nintendo et Sony. Il est d'ailleurs le possesseur du plus grand catalogue de jeux vidéo dématérialisés au monde. Les iPhone et les iPad seraient-ils en passe de devenir le support préféré des gamers ? Ils sont en tout cas le facteur d'un bouleversement énorme dans l'industrie vidéoludique. Le cabinet américain Juniper prévoit que d'ici 2016, un tiers du chiffre d'affaires total produit par les jeux vidéo proviendra des ventes de jeux sur tablette. Ces derniers ont généré 491 millions de dollars de chiffre d'affaires en 2011. Un montant qui devrait dépasser les 3 milliards de dollars d'ici deux ans... Le marché du jeu vidéo sur ces supports s'annonce donc plus que lucratif. Et quand on regarde la qualité des titres à venir où déjà sortis, comme *Mass Effect Infiltrator*, autant dire que l'avenir s'annonce radieux pour les tablettes tactiles. Mais tout cela reste un plaisir ludique occasionnel. Une autre façon de jouer, en s'affalant sur notre canapé pour enchaîner de brèves parties tout en gardant un œil sur la télé. Tout cela est bien joli, mais ne peut pas remplacer notre bonne vieille tour et notre moniteur géant qui, en optimisant les détails graphiques au maximum, nous permettent de rester scotchés à *Skyrim*, pendant une centaine d'heures.

CYRIL DUPONT



Envoyez vos courriers à
PC JEUX 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Suivez la rédaction sur
Facebook et
Twitter

Retrouvez-nous sur
www.jvn.com
www.pcjeux.fr

PC JEUX



MISTS OF PANDARIA

Quand *World of Warcraft* se mange à la sauce algre-douce.

Kracou

46

SOMMAIRE

06 Actus

Annonces, déclarations, chiffres... Toute l'actu du jeu vidéo étalée sur 23 pages bien remplies !

32 Previews

Les futurs hits n'ont pas échappé à nos testeurs.

46 Dossiers

Découvrez la bêta de la quatrième extension de *World of Warcraft*.

68 Download

Notre sélection des meilleurs jeux gratuits.

70 Mod News

Des mods, rien que des mods, pour vos jeux favoris.

78 Mondes Persistants

Préparez-vous à plonger au cœur des mondes les plus envoûtants du moment.

84 Culture

Les pages sucrées du magazine où la confiture s'étale au gré de nos envies.

80



COMMAND & CONQUER : TIBERIUM ALLIANCES

Le jeu de stratégie culte enfin gratuit.

12



SKULLGIRLS

Elles sont méchantes et elles tapent fort.

16



FAR CRY 3

Le prochain FPS d'Ubisoft s'annonce explosif.

20



TOM CLANCY'S GHOST RECON : FUTURE SOLDIER

Le travail d'équipe est enfin mis en valeur.

24



DARKSIDERS 2

Mort revient hanter vos écrans.

86 Top Jeux

Les titres Incontournables classés par genre.

87 Deux Point Zéro

Nous vous donnons la parole, alors profitez-en !

88 Matos Système

Optimisez *Mass Effect 3* en quelques clics.

90 Test Matos

Les dernières nouveautés passées au crible.

92 SOS Matos

Suivez nos conseils pour résoudre tous vos problèmes.

94 Top Config'

Tous nos conseils pour acheter un PC au top.

96 Votre DVD

Le jeu du mois en détail !

98 Prochainement dans PC Jeux

Un futur hit qui se dévolera dans le prochain numéro.

58



RIDGE RACER : UNBOUNDED

Dérapages Incontrôlés.

53 Tests

Risen 2 : Dark Waters	54
Ridge Racer : Unbounded	58
Total War : Shogun 2 - La Fin des Samouraïs	60
Vessel	62
Yesterday	63
Confrontation : L'Âge du Rag'Narok	64
Ys : The Oath in Felghana	66
Legend of Grimrock	67



66



YS : THE OATH IN FELGHANA

Un Action-RPG très old school.

Actualit

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Les dernières infos sur les jeux que vous attendez.

1 DIABLO III PLUS QUE QUELQUES SEMAINES!

La date de sortie de *Diablo III* a enfin été dévoilée par Blizzard Entertainment au mois de mars dernier. Dès le 15 mai prochain, vous serez des milliers à pouvoir posséder la version complète du jeu ! Et pour les passionnés fauchés qui voudraient faire d'une pierre deux coups, sachez que le jeu sera téléchargeable gratuitement en échange d'une souscription d'une durée d'un an à *World of Warcraft*. Seuls perdants de l'affaire, l'Amérique latine et la Russie, qui devront attendre le 7 juin pour se procurer le jeu. Et pour les mordus de consoles, une version adaptée est en préparation. « Une véritable expérience », selon Blizzard. Affaire à suivre.

Date annoncée **15 mai 2012**

Notre avis **15 mai 2012**

2 BIOSHOCK INFINITE ET L'INTERACTION PARFAITE FUT

Comme nous l'avons annoncé dans le numéro précédent, la nouvelle version de *Bioshock*, intitulée *Bioshock Infinite*, sera



Boy of Silence, un nouvel ennemi qui fait froid dans le dos...



L'apocalypse est prévue le 15 mai prochain. Préparez-vous à frissonner !

disponible le 19 octobre prochain. Pour ce troisième volet, Irrational Games souhaite pousser le réalisme du jeu et l'interaction des personnages entre eux, en particulier à travers la relation Elizabeth/Booker DeWitt. *Bioshock Infinite* aura donc plus de dialogues, mais attention, pas au détriment du gameplay ! Courant mars, l'identité d'un nouvel ennemi a été dévoilée. Il s'appelle Boy of Silence et il fait froid dans le dos. Personnage très sombre, il aurait la tête dans un casque qui le rendrait aveugle, mais une ouïe hyper développée, qui le rendrait plus que dangereux...

Date annoncée **19 octobre 2012**

Notre avis **19 octobre 2012**

3 WOW : MISTS OF PANDARIA WOW A ENCORE DE BELLES AVENTURES DEVANT LUI

La quatrième extension de *World of Warcraft* est à peine sur les rails qu'une

cinquième, voire même une sixième version, sont évoquées par Paul Sams. Quoi qu'il en soit, cette année, c'est *Mists of Pandaria* qui fait parler d'elle. Et si elle défraye autant la chronique, ce n'est pas pour rien ! Cette extension vous propose de découvrir une région encore inconnue d'Azeroth, la Pandarie, avec

Mes vacances en Pandaria :



Pérélé

és

une nouvelle classe : le Moine. Et si les sept années du jeu rendent le moteur graphique un peu obsolète, cette extension vous propose également de nettes améliorations visuelles. De quoi vous occuper et vous surprendre pour encore de longs mois.

Date annoncée **2012**

Notre avis **Été 2012**



4 GUILD WARS 2 LES DERNIÈRES FOULEES

Pendant cinq ans vous vous êtes armés de patience. 2012 est l'année de toutes les révélations et vous pouvez enfin toucher du bout des doigts le deuxième opus de *Guild Wars*. Seulement du bout des doigts, néanmoins. Après avoir testé la version bêta de *Guild Wars 2* fin mars – en passant à travers les mailles d'une sélection sans pitié – les joueurs les plus impatients peuvent, depuis le 10 avril, précommander leur jeu. Et des bonus sont à la clé ! Mais pour le moment, aucune date de sortie n'a été dévoilée.

Date annoncée **NC**

Notre avis **Été 2012**

5 TOMB RAIDER LARA CROFT, LA GENÈSE ?

Annoncé au dernier E3, *Tomb Raider* version 2012 est sans aucun doute une des sorties les plus attendues de l'année. Dans cette nouvelle version au design



Lara Croft ne vieillit pas, elle a même rajeuni !

magnifique, on retrouvera une Lara Croft plus jeune et plus faible qui devra... s'endurcir pour survivre au sein d'un univers hostile. En bref, c'est la genèse de Lara Croft que le studio de développement Crystal Dynamics nous propose avec ce reboot du jeu vidéo légendaire. Aucun doute que l'idée séduira les premiers fans comme ceux qui ne s'y étaient encore jamais vraiment essayés. Une tuerie à venir.

Date annoncée **2012**

Notre avis **Fin 2012**



Un amuse-bouche est déjà disponible, procurez-vous le !

6 STARCRAFT II : HEART OF THE SWARM VERSION 1.5

Entre la sortie de *StarCraft II* et de *StarCraft II : Heart of the Swarm*, la sortie d'une version 1.5 est prévue. Si si ! Actuellement en cours d'élaboration

ALEXANDRA DUCOS REMPORTE LE JEU LES SIMS : SHOWTIME



GAGNEZ UN JEU

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

Votez ! Vous y gagnerez !

Le classement de Sous Haute Surveillance est réalisé grâce à vos votes. Éliez les jeux les plus attendus. Tous les mois, nous comptabilisons les bulletins. Après tirage au sort, l'heureux gagnant recevra un jeu.

MES 5 JEUX LES PLUS ATTENDUS

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

Nom _____

Adresse _____

Envoyez votre bulletin à **PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE**, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou par e-mail pcjeux2@yellowmedia.fr
Rendez-vous le mois prochain pour découvrir le prochain gagnant de cette rubrique.

RÈGLEMENT

Édité par M.E.R.7 SAS au capital de 40 000 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 498 599 836, ayant siège au 4, rue de la Paix, 75002 Paris, exploitant de la marque Yellow Media, sise au 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, organise un jeu gratuit, sans obligation d'achat et ouvert à toute personne domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de M.E.R.7 et de leurs familles directes

(ascendants, descendants, conjoints). La détermination du gagnant s'effectuera par tirage au sort. Chaque participant devra renvoyer le bulletin (ci-dessus) par courrier à PC JEUX-SOUS HAUTE SURVEILLANCE, 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret ou son classement des 5 jeux les plus attendus par e-mail à pcjeux2@yellowmedia.fr avant le 20 de chaque mois à minuit. Le gagnant recevra un jeu d'une valeur d'environ 50 euros. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants

disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification pour les informations les concernant sur simple demande écrite à la Société M.E.R.7 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly-sur-Seine (92), au 164, avenue Charles-de-Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à M.E.R.7.

SOUS HAUTE SURVEILLANCE

dans les studios de Blizzard, cette version, plus que délectueuse, fera office d'amuse-bouche et permettra de corriger les bugs restants, d'améliorer nettement l'interface et d'offrir de nouvelles fonctionnalités pour le mode Arcade. De quoi saliver en attendant patiemment *StarCraft II : Heart of the Swarm*. Vous pouvez d'ailleurs déjà précommander le jeu en ligne.

Date annoncée 2012

Notre avis Fin 2012

7 COMMAND & CONQUER : GENERALS 2 UN JEU DE STRATÉGIE... POUR METTRE FIN AU TERRORISME

Mettre un terme au terrorisme à l'aide d'un jeu de stratégie, c'est aujourd'hui possible ! Après le terrible conflit qui opposait l'alliance des États-Unis et de la Chine à la GLA dans le premier opus de *Command & Conquer : Generals*, c'est le terrorisme qui fera office



La technologie Frostbite pour des batailles plus vraies que nature.

d'ennemi numéro 1 dans *Generals 2*. Les meilleurs généraux de l'armée auront pour mission de réinstaurer la paix ! Petit bonus, il a été officiellement annoncé fin 2011 par les studios BioWare que le jeu bénéficiera de la technologie Frostbite 2 (*Battlefield 3*, *Need for Speed : The Run*), pour des effets visuels époustouflants !

Date annoncée 2013

Notre avis Fin 2012

8 FAR CRY 3 COMME UN RETOUR AUX SOURCES

D'après les premières images du trailer – qui font déjà saliver – *Far Cry 3* semble se réconcilier avec ses jeunes années. Après un deuxième volet un peu décevant, Ubisoft annonce pour son troisième opus un jeu plus dynamique, plus nerveux et une réalisation superbe. Mais aussi beaucoup d'humour et de personnages atypiques. À l'image du docteur Earnhardt qui sera... d'une grande aide à Jason Brody, alors que les milices du psychopathe Vaas Montenegro sont toujours à sa recherche et que Nikki reste introuvable. Des bonus seront offerts à tous ceux qui précommanderont leur jeu. Au menu : deux missions exclusives pour 40 minutes de jeu supplémentaires !

Date annoncée 6 septembre 2012

Notre avis 6 septembre 2012

9 MAX PAYNE 3 DE LA BAGARRE, DU LOURD, DU PAYNE TOUT CRACHÉ

Max Payne revient, plus viril et plus malchanceux que jamais pour un petit



Far Cry 3 promet de vous en mettre plein la vue.

Jason Brody a toujours Vaas Montenegro aux basques.



Même au Brésil, ça chauffe pour Max Payne !

saut dans le futur. Car en effet, *Max Payne 3* se déroule douze longues années après *Max Payne 2 : The Fall of Max Payne*. Max a quitté New York pour São Paulo où il s'occupe de la sécurité d'un magnat de l'immobilier dont la femme s'est fait enlever par un gang. À Max Payne de la retrouver. Bonne nouvelle côté technique, car la barre de vie fera son grand retour. Rockstar vous a également concocté des cinématiques de qualité. En bref, *Max Payne 3* promet une bonne dose d'adrénaline et tout ça, à la sauce Max Payne.

Date annoncée 30 mars 2012

Notre avis 30 mars 2012

10 DOTA 2 TOUJOURS DANS L'EXPECTATIVE...

Les nouvelles du très attendu *Dota 2* ont du mal à percer. Pour le moment, quelques talentueux chanceux ont pu être invités à tester la version bêta afin de détecter les bugs restants. Valve Corporation continue de semer des invitations. Tout ce que l'on sait, c'est que *Dota 2* reprendra les mêmes personnages et le même fonctionnement que *Defense of the Ancients*. Aucune date n'a été dévoilée, mais ne vous inquiétez pas, ça arrive. En tous cas, *Dota 2* promet des affrontements dynamiques et très nerveux.

Date annoncée 2013

Notre avis 2013



Ferez-vous partie des heureux joueurs à tester la version bêta ?

VOTRE TOP DES JEUX LES PLUS ATTENDUS

À la queue du diable

Diablo III va voir le jour le 15 mai ! De fait, il sort du top pour laisser sa place à *Guild Wars 2* qui devrait arriver d'ici cet été. Vous remarquerez également l'apparition de *The Secret World*, dont les précommandes ont débuté il y a peu ! Pour le reste, les changements sont naturellement anodins, il faudra attendre les annonces faites à l'E3, qui se déroulera au mois de juin, pour voir des bouleversements notables ici.

PLACE	NOM DU JEU	SCORE	DISPO
1	<i>Guild Wars 2</i>	22 %	2012
2	<i>WoW : Mists of Pandaria</i>	17 %	2012
3	<i>GTA V</i>	13 %	Fin 2012
4	<i>Tomb Raider</i>	12 %	2012
5	<i>BioShock Infinite</i>	10 %	19 octobre 2012
6	<i>Far Cry 3</i>	8 %	2012
7	<i>Command & Conquer : Generals 2</i>	6 %	2013
8	<i>Hitman : Absolution</i>	5 %	2012
9	<i>Dota 2</i>	4 %	2012
10	<i>The Secret World</i>	3 %	2012
	PRESQUE <i>Metro : Last Light</i>	2 %	2013

JVN.COM
Jeux Vidéo Network

Accueil | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | DS | 360 | Achat PC | Achat Jeux Vidéo | Communauté | Concours | Forums | Blogs

Rechercher avec Google sur le site

PC JEUX

PCJ 156 - Février 2011
Posté le 21/01/2011 à 11:01
Le prestige de l'uniforme...

GAME OF THRONES : LA SÉRIE DU MOMENT EN RPG !

MASS EFFECT 3
REPORTAGE EXCLUSIF
L'ACTION AU DÉTRIMENT DU RPG ?
LE COMMANDANT SHEPARD SE LIVRE AVANT SA DERNIÈRE MISSION!

TESTS ET PREVIEWS
GOTHAM CITY IMPROVERS
CHUCKY
JAMES ARTHUR
DAME & UN KRYPT
LARRY PETER
ANNEE 3 A 7...

LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 2011

STAR WARS THE OLD REPUBLIC
La totale pour tout savoir sur les clones !

THE DARKNESS II
Jacques sort de l'ombre...

MAX PAYNE 3
Des Gunlights encore plus intenses chez Rockstar !

ASPIRANTS CLASSES ! Enfilez le treillis, chaussez les rangers et préparez-vous à yir du pays avec un Operation Flashpoint Red River qui devrait longer dorénavant du côté de l'action ! Voilà un outsider de poids qui devrait mettre à mal la suprématie de Call of Duty ! Vous en savez plus sur ce nouvel opus de Operation Flashpoint en vous plongeant dans la lecture d'un dossier de six pages concocté par Alex !

Si Operation Flashpoint Red River est le jeu de la cour, Chelvin pour sa part a préparé un "monstrueux" jeu d'arcade d'inspiration rock à Dawn of War II. Benjamine ! Tout bon fruit de la collaboration entre les deux équipes de la rédaction.

Les nouveaux blogs

Le blog de Zuzu	Zuzu
Le blog de Nerd-Dogg	Nerd-Dogg
Le blog de papa-idr	papa-idr
100 % Jeux Vidéo	Gee
Le blog de Jobie	Jobie
Le blog de entousneking	entousneking
Le blog de BENEATH	BENEATH
Jackpapy Ya Kojima	Jackpapy

PC JEUX
56 blogs et 3125 commentaires
Le blog officiel de la rédaction de PC JEUX
En direct des forums

En kiosque
PC JEUX
SIMCITY
170 - PC JEUX Avril
Abonnez-vous en ligne

Calendrier

**RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE PC JEUX
WWW.PCJEUX.FR**

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

World of Darkness

Le faux mort vivant

L'adaptation du célèbre jeu de rôle *World of Darkness*, on en avait entendu parler une première fois... il y a déjà quelques années. Puis, plus rien. On le pensait fini. On faisait des blagues sur son caractère mort vivant. Puis... la CCP Fanfest a été l'occasion pour les développeurs de ressortir le projet des tiroirs et de dévoiler quelques informations clés à son sujet. L'adaptation du jeu de *White Wolf* (racheté par la CCP en 2006) sera basée sur l'édition *Vampire : The Masquerade* et l'action se déroulera dans des villes telles que Londres, Paris ou encore New York, toutes trois spécialement relookées en gothique-punk pour l'occasion. Ce n'est donc pas parce que le studio CCP

entend se concentrer sur son projet *Eve Universe* (fusion de *Eve Online* et de *Dust 514*) que *World of Darkness* ne verra pas le jour ! Au programme, les joueurs devront lutter pour l'économie du sang et la conquête de territoires dans les différentes cités du jeu. L'objectif ultime étant de se faire élire prince d'une d'entre elles et d'obtenir le pouvoir de... condamner à une « mort permanente » les personnages des autres joueurs. Le mystère reste pour le moment entier sur ce en quoi consiste exactement une « mort permanente », mais une chose est sûre, les combats s'annoncent sanglants...

À RETENIR

Éditeur CCP
Développeur CCP
Sortie prévue NC



Des vampires punks ? Bah, c'est toujours mieux que *Twilight*.

BUSINESS

Guild Wars 2 fait parler de lui, et pas seulement pour ses qualités de jeu. Via un post laissé sur le site officiel du jeu – dont la date de sortie n'a pas encore été communiquée – Mike O'Brien, l'un des fondateurs d'ArenaNet, est revenu sur le thème des micro-transactions en expliquant que le but du MMORPG était de ne pénaliser aucun des joueurs. Pas même ceux qui ne mettaient pas la main à la carte Bleue. L'intention est bonne, mais qu'en sera-t-il vraiment pour *Guild Wars 2* ? On apprend qu'il y sera possible d'acheter des objets en échange... d'argent réel. Trois types de monnaies (or, karma et gemmes), et autant de raisons que le système de micro-transactions de *Guild Wars 2* soit précisé, car certains points restent encore flous.

Assassin's Creed III

Et le credo change de ton

C'est officiel depuis quelques semaines, pour sa troisième édition, *Assassin's Creed* quitte l'Europe et s'engouffre en pleine révolution américaine. Fini la renaissance, place au XVIII^e siècle. Et qui dit nouveau continent et nouvelle époque, dit nouveau personnage. C'est donc Connor, mi-mohawk mi-britannique, en lutte pour la liberté, qui succèdera à Altaïr et Ezio aux commandes du jeu. Terrible guerrier équipé de pistolets, d'un arc, d'un tomahawk et d'une lame secrète, Connor parcourra les États-Unis, entre New York et Boston, avec l'agilité et la soif de vaincre du plus redoutable

des prédateurs. Ubisoft va donc marquer les esprits en faisant de cette édition, en développement depuis plus de trois ans, un tournant majeur de la série. Car si le contexte du jeu a évolué, on parle également d'une révolution de son gameplay.

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal
Sortie prévue Octobre 2012



En vrac !

Anarchy Online

> Après onze ans de loyaux services, *Anarchy Online* s'offre un rajeunissement de taille. Fini, la planète Rubi-Ka ? Pour le moment, tout ce que l'on sait, c'est que le développeur, FunCom, a choisi de rajeunir le jeu : nouveaux mondes, nouveaux personnages et totale refonte graphique sont ainsi au programme.



BALDUR'S GATE :
ENHANCED EDITIONDes portes du PC
à celles de l'iPad

Malgré son graphisme magnifique et son scénario de génie, *Baldur's Gate*, laissé au placard depuis sa sortie et son succès au début des années 2000, était devenu un peu ringard. Toutefois, le jeu va enfin connaître du renouveau. La nouvelle a été annoncée en mars : une nouvelle version, *Baldur's Gate : Enhanced Edition*, verra le jour

Même tactile et adapté pour l'iPad, *Baldur's Gate* reste fidèle à lui-même !

lors de l'été 2012, et pas seulement sur PC. En effet, une version pour iPad sera également de la partie. Celle-ci comportera la version d'origine de *Baldur's Gate*, avec son extension

officielle, mais aussi des niveaux inédits. Vendue à petit prix sur l'Apple Store, cette version proposera également un mode multijoueur. Et rien n'empêche de croire à la sortie d'une version pour Android avant 2013... Moins de 10 dollars pour plus de 80 heures de jeu :

quoi de mieux pour les gamers qui voudraient s'essayer au tactile ?

À RETENIR

Éditeur Overhaul Games
Développeur Overhaul Games
Sortie prévue Été 2012



Êtes-vous
prêts pour
GTA V ?

Grand Theft
Auto V

Les rumeurs fusent

Dépuis la sortie du trailer officiel de *Grand Theft Auto V* par Rockstar en novembre dernier, aucune info supplémentaire n'avait percé sur la Toile. On apprenait dans ce teaser que l'action du prochain opus se déroulerait à Los Santos et... c'est tout. Rien sur le gameplay en lui-même ou sur la date de sortie du jeu. Les rumeurs ont donc eu le temps de fuser et de s'enrichir de diverses sources. Le mois dernier, un ancien développeur de Rockstar

North faisait quelques révélations sur les forums Gamespot. Pour les rumeurs, en vrac : le héros serait un Latino-Américain du nom d'Albert de Silva, stéréotype du personnage qu'on aime (nerveux, rageur et flemmard), qui se serait installé à Los Santos avec son fils Kevin pour se ranger. La nouvelle carte serait cinq fois plus étendue que celle de *GTA IV*. De plus, cette édition serait plus difficile que les quatre éditions précédentes (il serait plus compliqué qu'avant de

tirer tout en conduisant, ou encore d'échapper à la police, qui prend une forme plus agressive dans cet opus) et enfin, il serait maintenant possible de personnaliser armes comme véhicules. « Damned ! » s'écrieront certains. Mais attention, ces rumeurs sont à manier avec précaution car aucune confirmation n'a été faite par les studios de Rockstar. Affaire à suivre.

À RETENIR

Éditeur Rockstar
Développeur Rockstar North
Sortie prévue NC

World of Mercenaries

Devenez mercenaires, et gratuitement !

On l'attendait depuis déjà un peu plus d'un an, et le développeur polonais City Interactive l'a confirmé à la fin du mois de mars. Un nouveau jeu de tir à la première personne, *World of Mercenaries*, est actuellement en préparation, sous la licence Unreal Engine 3, acquise en décembre 2010 par ces nouveaux magnats du FPS. Mais celui-ci, qu'aura-t-il de

si spécial ? Il sera gratuit et donc proposé en Free to Play exclusivement aux joueurs PC. La version bêta est testable depuis début avril, mais le mystère réside autour de ce futur FPS F2P qui se dit AAA. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que le FPS mettra l'accent sur l'importance du jeu en équipe pour la progression de chacun des joueurs, que les

armes seront personnalisables, et qu'en plus de contrôles fluides, les premières images qui ont filtré annoncent un graphisme surprenant. L'équipe de développement étant composée de vétérans du FPS et la version bêta étant créée pour des joueurs plus qu'attentifs, *World Of Mercenaries*, pourrait bien tirer son épingle du jeu au milieu des autres FPS compétitifs.



SKULLGIRLS

Pulpeuses. Costaudes. Mais surtout démoniaques...

En matière de castagne, le passé récent a prouvé que les plus belles surprises provenaient souvent des studios à petit budget. C'est ainsi que *Guilty Gear* ou *BlazBlue* ont réussi à se faire une place et un nom dans l'univers chasse gardée de *Street Fighter*, grâce à un design original et à un gameplay aussi péchu qu'efficace. Les quelques heures passées en compagnie des Skullgirls nous invitent à penser que ces jolies diablesses pourraient, elles aussi,

suivre ce même chemin vers la gloire. Pour le moins original, *Skullgirls* nous plonge dans un univers décalé au possible, sorte de mélange entre l'Amérique des années 1930 et un film d'horreur contemporain. Plutôt jolies en apparence, nos huit charmantes combattantes se révèlent être de véritables monstres sur le champ de bataille. Membres volants (Miss Fortune) ou crâne à deux bras (Cerebella), nos Skullgirls ne manquent pas d'atouts. La jouabilité n'est pas sans rappeler certains

standards de *Street Fighter* tels que Zangief, Ryu ou Guile. Rien d'étonnant lorsqu'on sait que la tête pensante de *Skullgirls* n'est autre que le champion du fighting Mike Zaimont, tombé tout petit dans la marmite des *Marvel vs Capcom*. Si *Skullgirls* s'inspire bien des références du moment, il présente néanmoins un gameplay assez différent et, semble-t-il, plus à l'écoute des souhaits des gamers. On pense là notamment à l'anti-combo, une touche capable de briser les

enchaînements cheatés de votre adversaire. Ou encore aux choix variés des combats, qui pourront accoucher de joutes à un contre... trois. Pas de panique pour l'unique opposant, puisque sa Skullgirl sera alors dotée d'une barre de vie supérieure et de coups plus conséquents. Toujours dans une logique d'originalité, *Skullgirls* vous laissera déterminer vous-même le coup avec lequel vous souhaitez changer de personnage. Esthétiquement réussi

— chapeau à Alex Ahad, un des dessinateurs de *Scott Pilgrim* — nerveux et original à souhait, *Skullgirls* pourrait bien faire son petit effet. En attendant son arrivée prochaine sur Steam, espérons que Reverge Labs corrigera une traduction française encore douteuse. Et apportera un peu de souplesse à une prise en main pour le moment assez exigeante.

ALIX DULAC

À RETENIR

Éditeur Autumn Games
Développeur Reverge Labs
Sortie prévue Printemps ou été 2012





PC JEUX

6 MOIS
DE LECTURE



AVEC CHAQUE NUMÉRO,
UN JEU COMPLET OFFERT

› TOUS LES MOIS, LE DVD DE 7,5 GO
AVEC DES DIZAINES DE VIDÉOS, DES MODS, DES DRIVERS...





OFFRE EXCEPTIONNELLE VOTRE MAGAZINE ET SON DVD POUR

4 €

au lieu de 6,95 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC JEUX - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ OUI, je m'abonne à **PC JEUX** pour 6 MOIS (6 N° / 6 DVD) pour **24 €** au lieu de 41,70 €.

P171

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7

☐ CB n°

Expire le : Cryptogramme
(validité 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr Nom^(*) :

Prénom^(*) :

Société :

Adresse^(*) :

Code Postal^(*) : Ville^(*) :

Adresse email^(*) :

Tél fixe :

Tél portable :

Date de Naissance :

^(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions^(*) :

Quelle console utilisez-vous : ☐ PS3 ☐ PSP ☐ DS ☐ Wii ☐ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

☐ Je souhaite recevoir les offres de M.E.R.7 et partenaires.

*Chaque numéro de PC JEUX est en vente au prix de 6,95€(01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/12.

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abomer7@lapresse.fr

Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place.

Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ☐. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

Plus simple, plus rapide, abonnez-vous également
sur **www.mesmagazinesfavoris.fr**

Far Cry 3

La folie des grandeurs

Le troisième épisode de *Far Cry* se met en valeur via une vidéo détonante d'une trentaine de minutes qui nous a été présentée à domicile. Ceci afin de dévoiler les différents aspects de gameplay proposés. Il va sans dire, les développeurs ont bien compris comment attirer la lumière sur leur bébé ! Écran géant, lumière tamisée, il ne manquait que le pop-corn... Nous voilà donc propulsés dans la peau de Jason Brody, perdu sur un archipel paradisiaque. Le jeune homme va profiter d'un panorama idyllique, jungle luxuriante et eau turquoise,

pour exercer un tourisme un peu particulier. Pas le temps de siroter une Piña colada au bord de l'eau, car pour l'heure, la principale obsession de notre héros est de rester en vie ! Pour cela, tous les coups sont permis. De l'arme de poing à l'arme lourde en passant par les couteaux, l'arsenal de fortune trouvé au gré de l'aventure permet de se sortir de toutes les situations. Il est même bon de remarquer que les développeurs ont prévu des phases de jeu différentes selon votre tempérament. Ainsi, le fourbe aura l'occasion de se déplacer furtivement pour venir

trancher la gorge de ses ennemis en silence, tandis que le bourrin pourra s'amuser à exploser des barils d'essence et débarquer en grande pompe chez l'ennemi. Si Jason n'est à la base qu'un touriste, ses compétences au combat évoluent au fil de l'histoire, le rendant diablement efficace pour un amateur. Outre des combats forts bien mis en scène montrant un gameplay nerveux et dynamique, *Far Cry 3* a révélé des aspects

beaucoup plus calmes et parfois surprenants. Notamment dans une séquence où le héros doit récupérer une espèce particulière de champignon pour un toubib déjanté. Armé de beaucoup de courage, Jason s'enfonce dans un dédale de galeries souterraines humides... Ici, il n'y a pas de phase d'action, juste une séance trippante où le héros est en proie à des hallucinations dues à son exposition aux

champignons. L'impression de voir Batman face à l'Épouvantail ! Espérons tout de même que toute l'aventure ne se déroule pas sur des rails : la liberté d'action était un des points forts du premier opus, et il serait bien dommage que les développeurs s'en éloignent trop !

CYRIL DUPONT

À RETENIR

Éditeur Ubisoft

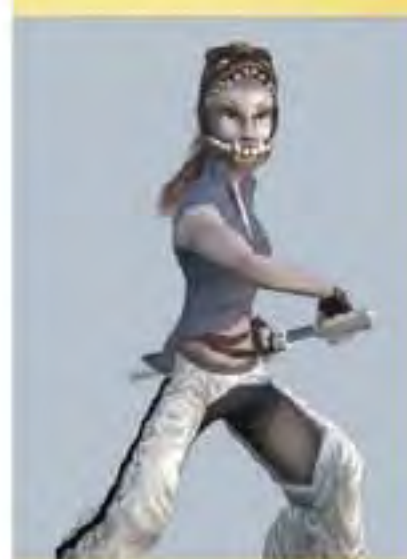
Développeur Ubisoft Montréal

Sortie prévue 6 septembre 2012

Avec sa prise en main facile et une action dynamique, *Far Cry 3* devrait combler les amateurs de FPS.

Pour varier les plaisirs, vous aurez toujours l'occasion de piloter des véhicules.





L'école des métiers du jeu vidéo...

Nos formations

PREPA JV (JEU VIDEO)

» Formation sur un an (tout public)

PROGRAMMEUR (JEU VIDEO)

» Formation : 2 ans.
Admission : bac+2 avec test et entretien.

» Formation : 3 ans.
Admission : bac (S) avec test et entretien.

CONCEPTEUR 3 D (JEU VIDEO)

» Formation : 3 ans.
Admission : niveau bac avec test et entretien
+ dossier artistique (*dessins, 2D/3D...*).

ANIMATEUR 3 D (CINEMATIQUE JEU VIDEO)

» Formation : 3 ans
Admission : bac avec test et entretien
+ dossier artistique (*dessins, 2D/3D...*).

TESTEUR (JEU VIDEO)

» Formation sur six semaines
Admission : être passionné de jeu vidéo,
bon niveau Français/Anglais (tout public).

Journées portes-ouvertes:

le 04/04/2012, le 04/05/2012, le 05/05/2012



Des missions annexes viendront occuper
votre temps durant l'aventure.



CREAJEUX

1 105 Av. Pierre Mendès France / 30 000 Nîmes

Tél : 04 66 35 56 20 / Port : 06.74.54.10.60

Mail : creajeux@creajeux.fr

Site internet : www.creajeux.fr

SimCity



Les Sims de retour en 2013

Si vous avez manqué le PC Jeux du mois dernier, vous l'ignorez peut-être. *SimCity*, référence en matière de jeu de gestion urbaine, revient sur PC

en 2013. Le nouvel opus est actuellement en cours de préparation dans les studios américains d'Electronic Arts. Annoncé lors de la Game Developers Conference de San Francisco comme la suite de *Sim City 4*, sorti en 2003, ce nouvel opus est

développé par les équipes de Maxis. Plus de vingt ans après sa sortie, le jeu se renouvelle pour prendre en compte des questions d'aujourd'hui telles que... l'écologie. Et le joueur devra prendre des décisions cruciales liées notamment aux questions de pollution

et de réchauffement climatique. On sait aussi que niveau graphismes, beaucoup de choses vont changer, avec notamment l'intégration de la 3D. Enfin, l'accent sera mis sur l'aspect multijoueur de *SimCity* avec la possibilité, par exemple, de connecter

sa ville à celles d'autres joueurs et de s'entraider. Une petite révolution est en marche chez *Les Sims*, pour le plus grand plaisir des fans !

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur Maxis
Sortie prévue 2013

BUSINESS

Après le succès planétaire d'*Angry Birds*, la société finlandaise Rovio a décidé de racheter la division jeux de FutureMark. C'est la deuxième acquisition de Rovio, après Kombo Animation Studios l'été dernier. D'après les déclarations faites par le porte-parole de FutureMark, ce rachat permettra à la société de se recentrer sur son activité principale : les logiciels professionnels de Benchmark (mesure des performances de configurations informatiques). Reste à savoir si Rovio a l'intention de diversifier son activité. Tout porte à croire que non, et que les *Angry Birds* n'ont pas fini de faire parler d'eux.

Alt-Minds

Une aventure transmédia

Présenté comme un « thriller paranormal », *Alt-Minds*, le nouveau jeu d'Eric Viennot, créateur du studio Lexis Numérique, détourne les codes du jeu vidéo pour le faire rentrer en pleine réalité. Présenté comme une suite spirituelle du jeu point & click *In Memoriam* sorti en 2003 sur PC, *Alt-Minds* est ce que l'on appelle une aventure transmédia qui pousse à son paroxysme le degré d'immersion des joueurs. Dans ce magnifique jeu d'enquête, les informations à recueillir sont dispersées

sur Internet, smartphones, tablettes, réseaux sociaux et peut-être même dans la vie réelle. En bref, vous rêviez d'un jeu plus vrai que nature, avec *Alt-Minds*, vous serez servis. Développé en



collaboration avec Orange, *Alt-Minds* est attendu pour l'automne 2012 sur PC, tablettes, smartphones, réseaux sociaux et sans aucun

doute derrière votre porte. Restez vigilants !

À RETENIR

Éditeur Lexis Numérique
Développeur Lexis Numérique
Sortie prévue Automne 2012

En vrac !

Mistborn : Birthright

> Brandon Sanderson l'a annoncé à la fin du mois de mars, la proposition d'adaptation en jeu vidéo de l'univers de son livre, *Fils des Brumes*, s'est concrétisée. Le jeu s'appellera *Mistborn : Birthright* et sera développé par le studio Little Orbit. Pour le moment, la sortie est prévue pour l'automne 2013.



Epic Mickey 2

Le retour des héros

La peinture aussi sur PC



Si *Epic Mickey* premier du nom est resté bloqué aux frontières de la Nintendo Wii, il n'en sera rien pour la suite. En effet, et le développeur le confirme, *Epic Mickey 2 : Le retour des héros* bénéficiera d'une adaptation PC.

En revanche, ce qu'on ne sait toujours pas, c'est si cette version sera disponible en même temps que les moutures consoles, toujours prévues pour le 26 septembre. Parmi les nouveautés, on note un mode coopération : on pourra y incarner

Mickey (armé de son pinceau magique), mais aussi Oswald, le lapin en noir et blanc. Pour résoudre certaines énigmes, ce dernier doit même user d'une télécommande influant sur l'électricité, ou lancer ses bras à la manière d'un boomerang. De belles

choses en perspective, donc, en espérant que la narration, façon comédie musicale, n'irrite pas certaines oreilles. En attendant, on nous affirme que la gestion de la caméra a été totalement redessinée ! C'est en effet le principal défaut du premier opus,

qui nécessite un recadrage quasi permanent de l'action. En attendant le vernissage final, le titre chapeauté par Warren Spector continue d'enthousiasmer.

À RETENIR

Éditeur Disney Interactive Studios
Développeur Junction Point Studios
Sortie prévue NC

Ghost Recon : Future Soldier

La signature tactique

Sauf exception, les versions collector d'aujourd'hui incluent toutes au moins un contenu téléchargeable. Prenons par exemple le cas de *Ghost Recon : Future Soldier*, toujours programmé pour frapper à notre porte le 24 mai. Ce jeu d'action, développé par Ubisoft, paraîtra en même temps dans une édition Signature résolument virtuelle. Au programme : le jeu (heureusement !), et une bonne dose d'items à télécharger : deux armes supplémentaires, deux skins de camouflage, quarante-huit personnalisations de casque, et enfin, une map supplémentaire à pratiquer en coopération. À propos,

on nous annonce un titre résolument réaliste (dans la lignée des précédents *Ghost Recon*), principalement axé sur le jeu en équipe. En attendant de partir en mission, on vous laisse seuls juges du contenu proposé par cette édition Signature...

À RETENIR

Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Sortie prévue 24 mai 2012



En vrac !

Warhammer Online

> À l'heure où vous lirez ces lignes, le serveur Drakenwald de *Warhammer Online* devrait être fermé (ou en passe de l'être). Heureusement, BioWare Mythic a mis en place un système de transfert très complet, permettant aux amateurs du MMORPG de continuer à jouer en toute tranquillité.



BUSINESS

Fin mars, le studio Double Fine parvient à récolter la bagatelle de trois millions de dollars, pour financer un projet lancé grâce au site Kickstarter. Un sacré coup de pouce pour le studio (et le célèbre Tim Schafer), qui doit désormais livrer le titre ultime que tout le monde espère. Nul doute qu'aucune erreur ne lui sera pardonnée, l'argent récolté venant directement de la poche des joueurs/donateurs. Dernièrement, c'est Obsidian (développeur de *Fallout : New Vegas*) qui s'est lancé dans l'aventure Kickstarter. Ce nouvel appel à la générosité des joueurs parviendra-t-il à attirer les dons ? Le jeu *Auditorium 2* lui, avec ses 60 000 \$, y est arrivé de justesse.

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Dernière revue de troupes

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le développement de ce nouvel épisode de la série *Ghost Recon* aura été à la hauteur du romancier dont il se réclame, le grand Tom Clancy. D'abord retardé plusieurs fois en 2011, puis carrément annulé sur nos machines au nom de la guerre que mène Ubisoft contre les pirates de tous bords, le jeu sortira finalement fin mai. Il s'est même octroyé un dernier petit bain de foule journalistique, histoire de présenter un peu plus dans le détail le contenu de son mode multijoueur, décrit comme le véritable cœur du jeu. Le mode Campagne, classique parmi les classiques, est bien entendu

de la partie, et doit permettre à quatre joueurs de s'unir pour déjouer les plans de vilains terroristes. Il est ainsi possible de reprendre les douze missions de la partie solo, chacune bénéficiant d'une durée de vie tournant entre une et deux heures. Côté nouveautés, on note la présence du mode Guérilla, qui propose deux phases de jeu en alternance : la prise d'une position tenue par des terroristes dans un premier temps, puis la défense de cette même position face à dix vagues successives d'ennemis. Ce même cycle se reproduira jusqu'à ce que 50 assauts aient été repoussés. Bien que le rythme affiché par cet exercice soit des plus nerveux, il ne faut pas perdre de vue l'aspect tactique

et utiliser à bon escient les différents atouts que les développeurs mettent entre nos mains : par exemple, entre chaque vague, l'équipe a quelques dizaines de secondes pour récupérer de l'armement et refaire le plein de munitions. Par ailleurs, il ne faut pas hésiter à profiter de l'occasion pour poser des pièges, claymores ou tourelles de défense.

L'ennemi, de son côté, aura à cœur de nous surprendre, en opérant des manœuvres de diversion pour ouvrir plus de champ à ses snipers, ou en faisant intervenir des unités lourdes, chars ou hélicoptères de combat. Sachez enfin que la progression de certaines compétences (camouflage, missile guidé, etc.) dépendra de votre capacité à rester

en vie. Les kamikazes en seront pour leurs frais. D'une manière plus générale, ce *Ghost Recon : Future Soldier* reste fidèle à son image de shoot pointu et réaliste, et l'on salue le souci du détail apporté aux différents éléments du jeu. Par exemple, les objets pouvant servir de couverture durant une progression ne sont pas des boucliers inviolables.

La meilleure tactique sera parfois d'éviter l'affrontement, notamment contre des unités lourdes.

Le marquage des cibles et l'utilisation simultanée du tir seront l'une des clés du succès durant la campagne.



No					TOTAL A PAYER
----	--	--	--	--	---------------

DRAGON AGE II



Quel avenir pour la série ?

Visiblement concentré à justifier la fin de *Mass Effect 3* auprès de certains fans, BioWare a aussi déclaré – via Twitter – l'annulation d'une extension prévue pour *Dragon Age II*. Et c'est Mark Darrah, le producteur exécutif, qui s'y colle : « Nous avons des plans pour un pack d'extension pour *Dragon Age II*. Mais, d'autres opportunités pour

Le croisement de plusieurs projets a eu raison de ce pack d'extension.

la série se sont offertes à nous. » Non sans regrets, il ajoute : « Nous avons même prévu des tee-shirts ! L'add-on s'appelait *Exalted March*. » Visiblement, c'est le croisement de plusieurs projets qui a eu raison de ce pack d'ajouts. « C'est vraiment triste de devoir arrêter de travailler sur quelque chose. C'était une décision très difficile », conclut-il. Le deuxième opus ayant reçu un accueil plutôt mitigé, la volonté affichée de BioWare de passer à autre chose est tout à fait compréhensible. D'ailleurs, certaines

rumeurs sentent déjà le souffle d'un possible troisième opus. Allez, on croise les doigts !

À RETENIR

Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Sortie prévue Annulé



Peut-être un jour en Europe ?

Phantasy Star Online 2

Un voyage dans l'espace gratuit

La genèse de *Phantasy Star* démarre sur console en 1987, avec un premier essai sur Master System. C'est bien plus tard que la série arrive sur nos ordi, avec une adaptation des jeux Dreamcast (ainsi qu'un exclusif, sous-titré *Blue Burst*). Premier MMORPG à sortir sur machine de salon, *Phantasy Star Online* marque surtout les esprits de l'époque grâce à un gameplay aussi simple qu'accrocheur. Quoi qu'on en dise, la série est aujourd'hui connue pour sa déclinaison *Universe*.

Pourtant, plus de dix ans après la sortie de l'opus *Online* fondateur, ce deuxième épisode arrive sur PC en Free to Play. S'il est toujours prévu que *PSO 2* débarque cette année au Japon, il est aussi le sujet d'un énorme bêta-test au mois d'avril. D'après nos informations, il semblerait que le gameplay s'oriente vers une action proche d'un *Phantasy Star Universe*, mais en plus dynamique. Par exemple, la classe de Ranger (spécialisée dans les armes à feu) dispose d'une option de visée à la troisième personne.

Néanmoins, les fans peuvent être rassurés puisqu'ils retrouveront bon nombre d'éléments marquants issus du premier *Phantasy Star Online*. La recherche d'items rares a visiblement de beaux jours devant elle, d'autant que la série peut compter sur un vrai noyau d'amateurs. Une seule question désormais : dans son voyage à travers les étoiles, *Phantasy Star Online 2* dépassera-t-il les frontières japonaises ?

À RETENIR

Éditeur SEGA
Développeur SEGA
Sortie prévue Fin 2012 (au Japon)



The Elder Scrolls

Le RPG en ligne ultime ?

Attention, ce qui va suivre est à prendre avec des pincettes, de préférence aussi grosses que celles d'une écrevisse. Bien, vous êtes prêts ? D'après une source désirant rester dans l'anonymat (ah oui ?), ZeniMax et Bethesda Softworks travailleraient main dans la main pour annoncer l'arrivée prochaine d'un *The Elder Scrolls* en ligne. L'indie semble bien

informé, puisque toujours selon ses dires, trois factions seront présentes dans le titre, chacune représentée par un animal (Un dragon, un lion et un oiseau mythologique). Mais ce n'est pas tout ! On apprend aussi que les événements de ce futur *Elder Scrolls* se dérouleront pas moins d'un millénaire avant ceux de *Skyrim*. D'ailleurs, la source déclare que les deux studios

s'apprêtent à annoncer le soft dès ce mois de mai, avec une présentation plus en détail prévue pour l'E3 et la QuakeCon 2012. Si l'arrivée d'un tel titre nous paraît logique, il faut toutefois attendre d'en savoir plus de la part des principaux intéressés. Tout de même, la perspective d'un jeu massivement multijoueur dans un univers proche de *Skyrim*... on a envie d'y croire !

Call of Duty : Modern Warfare 3

Robert Bowling : Over

On doute que la plateforme Twitter ait été fondée pour ça à l'origine, mais c'est bien en tweet que Robert Bowling a annoncé son départ d'Infinity Ward et donc, d'Activision. Si vous suivez l'actualité *Call of Duty* depuis quelques années, son visage ne vous est



Si peu de joueurs connaissent ce visage, beaucoup ont entendu parler de son pseudo en ligne, "Fourzerotwo".

certainement pas inconnu. En effet, l'homme assurait la promotion de chaque nouvel opus signé Infinity Ward (la série *Modern Warfare* principalement). Cet ancien militaire a commencé son ascension en tant que community manager, pour finalement devenir creative strategist. Tout au long de sa carrière au sein de l'entreprise, le personnage a su rester très proche des joueurs, d'où sa côte de popularité. Pour justifier son départ, il déclare : « Vous devez travailler sur des jeux pour lesquels vous êtes passionné. Et à ce moment précis, ma passion me fait prendre une autre direction. » Pour le moment, l'homme n'a pas vraiment de projet concret, préférant « prendre un peu de recul, pour voir ce qui va



se passer ». Toujours est-il que sans l'appui financier du monstre Activision,

l'ami Robert ne peut plus compter que sur son propre talent...

À RETENIR

Ex-employeurs
Activision / Infinity Ward
Statut Démissionné

BUSINESS

Le développeur Obsidian a récemment opéré une nouvelle vague de licenciements. Ici, pas d'annonce officielle, les premières infos étant parues sur le forum officiel de la boîte ainsi que sur... Twitter. D'après nos chiffres, pas moins de 20 à 30 personnes ont été victimes de cette nouvelle coupe. On murmure que des dissonances concernant les contrats liés au développement de *Fallout : New Vegas* sont à l'origine de cette triste nouvelle. En effet, le développeur aurait promis de verser des royalties à ses employés, dans l'unique cas où le jeu atteindrait le score Metacritic de 85 %. Il est, à l'heure actuelle, de 84 %. Vu le dénouement, les temps semblent difficiles.

Wing Commander Saga : The Darkest Dawn

Le retour de la légende !

Belle initiative que celle-ci, portée à bout de bras par une bande de fans. Il s'agit de *Wing Commander Saga*, dont le projet a débuté il y a déjà dix ans. *The Darkest Dawn*, en plus d'être gratuit, est un jeu à part entière développé par une bande de passionnés. Seul bémol : avant de décoller pour cette aventure, les créateurs conseillent vivement de commencer par les opus fondateurs. Heureusement, ces derniers sont disponibles sur le site gog.com, à un prix relativement correct (environ 4 €-50 par jeu). Electronic Arts (toujours propriétaire de la licence) a même eu la courtoisie de laisser le travail

arriver à terme ! On rappelle que le tout premier *Wing Commander* est une simulation de combat spatial, sortie à l'origine en 1990. À l'époque, le jeu reçoit (dans la revue américaine *Dragon*), la note de 6 étoiles sur 5.

À RETENIR

Éditeur Indépendant
Développeur Fans
Sortie prévue Disponible



En vrac !

Cold Mercury

> Et un de plus. Starbreeze, développeur entre autres de *Syndicate* et *The Darkness*, a annoncé travailler sur un jeu en Free to Play. Aucune information supplémentaire n'a en revanche été communiquée, si ce n'est un nom : *Cold Mercury*. Autant de jeux gratuits, ça en devient presque gênant !



DARKSIDERS II

Mort nous va si bien

Avec *Darksiders* en 2010, THQ signait l'un des titres les plus audacieux de ces dernières années. Un jeu conçu comme un patchwork d'idées empruntées à droite et à gauche (*Zelda*, *Soul Reaver*, *Portal*...) au service d'un univers passionnant au design phénoménal. Toutes ces qualités sont à nouveau présentes dans *Darksiders II*, second volet toujours réalisé dans les locaux texans de Vigil Games. Petit rappel des faits. Dans l'épisode initial, on incarnait Guerre, l'un des Cavaliers de l'Apocalypse. Il essayait de prouver son innocence, après avoir surgi

comme un cheveu sur la soupe au milieu d'une guerre qui ne le concernait pas. Pour cette suite, les développeurs ont décidé de raconter la même mésaventure, mais à travers les yeux d'un autre Cavalier, le bien nommé Mort. Certain que son frère a été victime d'un complot, le nouveau héros part enquêter de son côté. Pour l'heure, nous ne pouvons pas en révéler plus sur l'intrigue, THQ ayant décidé, dans le cadre de ce Zoom, de nous propulser au milieu de l'aventure. Plus exactement au moment où Mort arrive dans un donjon en compagnie d'un allié

muscleux nommé Karn. À eux deux, ils vont tenter de réactiver un golem haut de 100 mètres en retrouvant les trois pierres nécessaires à son réveil. Tout ne se passera évidemment pas comme prévu, et il faudra, après trois heures d'exploration et de combats, se résoudre à combattre le colossal golem. Mais avant d'en arriver là, il faut commencer par venir à

bout d'un donjon rappelant vaguement une fonderie à l'abandon, avec ses machines délabrées et ses cuves d'acier en fusion. Axée sur l'exploration, la démo parcourue fait la part belle aux séquences de plateformes, permettant ainsi de découvrir les aptitudes de Mort. Au contraire de son frangin balourd, le nouveau héros semble plus agile et

vélocité. Il peut par exemple courir le long des murs (comme le Prince de Perse) ou escalader des parois en se servant de ses griffes. Il dispose aussi d'un grappin lui offrant l'opportunité de saisir des prises très éloignées. On observe également cette souplesse lors des combats, où Mort peut esquiver aisément en effectuant des saltos et autres



Inspiré par *Shadow of the Colossus*, le jeu propose des combats contre des boss gigantesques.



Le bestiaire semble avoir été grandement modifié par rapport au volet initial.



Par défaut, Mort peut s'appuyer sur une paire de faux qu'il manie avec une certaine célérité.



L'arme secondaire du héros, souvent une hache ou un marteau, est plus difficile à manipuler.



La plupart des personnages croisés, comme ici le Dead King, ne figuraient pas au casting du premier épisode.

DARKSIDERS II

cabrioles. Enfin, tout ça, ce sont surtout des promesses. Parce qu'en l'état, il faut bien avouer que la démo nous a un peu chagrinés. Une latence fâcheuse au niveau des sauts et des esquives a en effet été remarquée, à tel point que le jeu en devenait crispant lorsque Mort mettait trop de temps à répondre aux ordres donnés. Cela dit, on se doute que Vigil Games est conscient de ce souci et que les désagréments seront corrigés d'ici la fin juin, au moment de la sortie du jeu. *Darksiders II* nous a aussi marqués de façon plus positive grâce à sa nouvelle dimension RPG.

Les développeurs n'ont pas hésité à piocher parmi les bases du hack'n slash pour pimenter leur recette. Dans les faits, cette tournure rôliste s'observe tout d'abord par l'apparition d'une gestion de l'équipement. En fouinant dans les coffres ou en dépouillant les ennemis vaincus, Mort peut trouver des pièces d'armures (ce qui modifie son look) ainsi que des armes aux caractéristiques variées. Par ailleurs, le héros peut accéder à deux arbres de compétences différents : Harbinger, centré sur les dégâts physiques, et Necromancer, pour les adeptes des sortilèges.

Sans être graphiquement éblouissants, les environnements du jeu s'avèrent splendides.



En suivant l'une ou l'autre de ces voies, Mort peut déverrouiller de nouvelles capacités, à l'image des goutes qu'il sera susceptible d'invoquer s'il suit la voie magique. Enfin, pour se donner une véritable image d'action-RPG, *Darksiders II* affiche une durée de vie décuplée par rapport à l'épisode initial, ainsi qu'une map quatre fois plus grande

que celle que Guerre a traversée en 2010. On y trouvera des donjons facultatifs et des villes peuplées de personnages désireux de confier des quêtes secondaires au héros. Autant de promesses alléchantes qui prouvent une fois encore que la série *Darksiders* se complait véritablement à jouer les touche-à-tout.

On ne peut évidemment pas terminer cet article sans revenir sur l'aspect artistique de cette suite. Toujours sous la houlette de Joe Madureira, *Darksiders II* semble aussi splendide et immersif que son prédécesseur. Qu'il s'agisse des paysages, des décors ou des personnages, on ne peut que saluer le design de l'ensemble, avec une

Darksiders II assume pleinement son côté hack'n slash, jusque dans le design des donjons et du bestiaire.



Dans la démo traversée, le personnage de Karn pouvait filer un coup de main pour résoudre les énigmes et les puzzles.

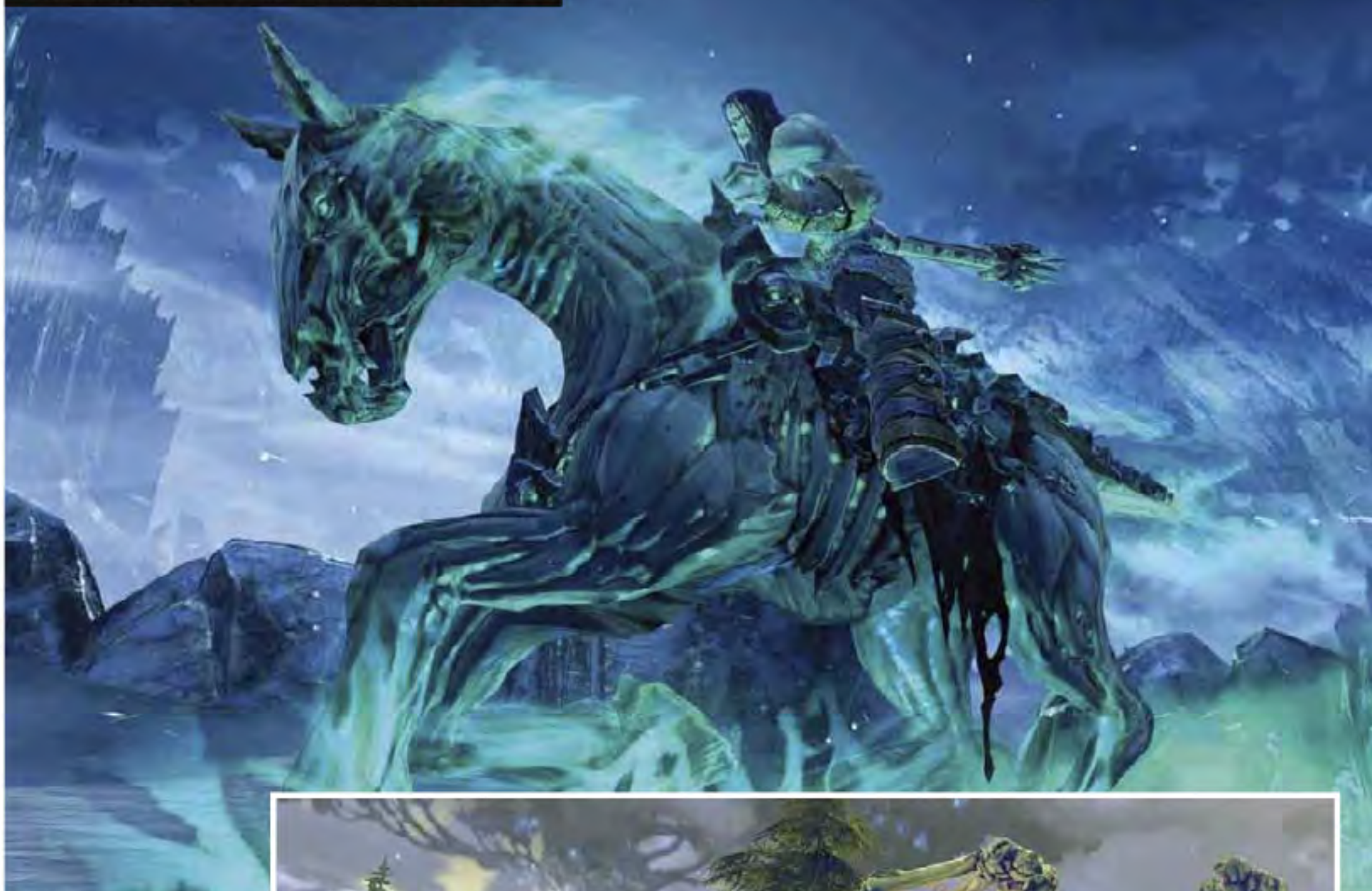
mention spéciale aux deux compagnons animaliers de Mort. Le premier est un corbeau appelé Dust qui permet au héros de trouver son chemin lorsqu'il s'égare dans un donjon. Le second n'est autre que le destrier de Mort, le magnifique Despair, que l'on peut chevaucher lors des phases en extérieur. À l'image de celle sur laquelle s'est conclue la démo, lorsque le héros a dû vaincre le golem en profitant de la vitesse de sa monture. Une fois le colosse terrassé, il a bien fallu dire au revoir à Mort. Un au revoir, certes, mais en aucun cas un adieu, puisqu'il nous tarde déjà de retrouver *Darksiders II* dans quelques semaines, à l'occasion du test. Dire qu'on a hâte d'y être serait un euphémisme !

KEVIN BITTERLIN

À RETENIR

Éditeur THQ
Développeur Vigil Games
Sortie prévue 29 juin 2012

Despair ne peut être appelé que lors des phases en extérieur, pour rejoindre rapidement deux zones éloignées.



Lorsqu'il se fâche vraiment, Mort passe en mode Reaper et obtient une puissance dévastatrice.





Insanely Twisted Shadow Planet

Dans sa soucoupe volante

Ces dernières années, le jeu vidéo a établi d'étroites connexions entre le monde des consoles et celui du PC. L'annonce d'un portage d'*Insanely Twisted Shadow Planet* n'est donc pas si surprenante, d'autant que le format s'y prête

bien. Sorti sur Xbox Live Arcade (le service de jeux à télécharger sur Xbox 360) le 3 août 2011, cet ovni arrivera bientôt sur nos bécanes. Pour l'avoir essayé à l'époque, on ne peut que se réjouir d'une telle annonce. En effet, le titre mêle particulièrement

bien plusieurs univers, entre shoot et plateforme, avec des niveaux fermés mais assez vastes (à la manière d'un *Metroid*). De notre expérience, on retient surtout une direction artistique incontestablement soignée, sans être révolutionnaire

– rappelons que *Limbo*, *Outland*, ou encore la série des *PixelJunk* sont déjà passés par là. Aucune date n'a encore été fixée par le développeur, mais on sait aujourd'hui qu'*Insanely Twisted Shadow Planet* sera distribué via la plateforme Steam. Enfin, le mode

multijoueur (disponible en contenu additionnel sur console) sera inclus d'office dans le jeu d'origine. En voilà une nouvelle qu'elle est bonne !

À RETENIR

Éditeur FuelCell
Développeur FuelCell
Sortie prévue NC

BUSINESS

À l'heure où certaines maisons arrondissent leurs fins de mois à grand renfort de DLC, d'autres subissent de plein fouet les restrictions budgétaires. Dernièrement, c'est le développeur Zipper Interactive qui en a fait les frais. Rattaché à Sony depuis 2006, le studio a finalement été contraint de fermer boutique. Célèbre pour sa série *SOCOM* (parue sur consoles de salon), la boîte s'est notamment illustrée sur PC à l'aube des années 2000. Parmi quatre titres développés pour notre support, on retiendra surtout l'excellent *Crimson Skies*, une simulation de combats aériens très orientée action. Compte tenu de la crise financière, on a bien peur de devoir dire « au suivant ! »

Lucius

On craignait l'arrêt cardiaque

Et pour cause. Annoncé en 2010 pour le début de l'année suivante, *Lucius* a d'abord été reporté à « fin 2011 ». Jusqu'à il y a peu, et tandis qu'on n'en voyait toujours pas la couleur, le titre était entouré d'un silence aussi inquiétant que son héros. Heureusement, l'arrivée de nouveaux screenshots et d'une date de sortie, fixée pour octobre, prouvent enfin la vivacité du projet. On rappelle qu'on incarnera Lucius, un enfant démoniaque né un 6 juin 1966, ce qui, en toute logique, le rapproche des forces du mal. D'ailleurs, nous déclinons toute requête d'amitié sur Facebook venant de personnes nées à

cette date. Simple précaution ! En attendant d'assassiner tout le personnel du manoir de Lucius, on espère déjà qu'il arrivera en temps et en heure. Vous imaginez un bambin diabolique rater la fin du monde de cette année ? Un comble !

À RETENIR

Éditeur Lace Mamba Global
Développeur Shiver Games
Sortie prévue Octobre 2012



En vrac !

Project Titan

> Rob Pardo (game designer) a annoncé avoir joué au futur gros titre de Blizzard, connu sous le nom de *Project Titan*. Selon lui, « le jeu est encore très "brut", mais déjà très fun ». Pas d'autres informations en prévision, et pour ce qui est d'une date de sortie, on repassera...



MOUNT & BLADE : WARBAND
NAPOLEONIC WARSL'empire
contre-attaque

Si vous faites partie de ceux qui ont succombé aux charmes de l'excellent *Mount & Blade : Warband*, les lignes suivantes devraient vous réjouir. En effet, Paradox Interactive et TaleWorlds Entertainment ont annoncé une nouvelle extension pour leur bébé, intitulée *Napoleonic Wars*. Avec un titre aussi explicite, ce contenu additionnel offrira une

Une campagne basée sur les dernières batailles du célèbre empereur français

campagne basée sur les dernières batailles du célèbre empereur français. Pour le reste, on anticipe le meilleur : des parties dantesques (250 joueurs en simultané), tout l'attrait d'époque, et cinq nations européennes sont au programme du champ de guerre. Rappelons que *Mount & Blade : Warband* est déjà une extension stand-alone (ne nécessitant pas le jeu d'origine donc) à *Mount & Blade*. Du coup, et ceci est un message à caractère informatif, *Napoleonic Wars* sera forcément l'extension d'une extension. En

attendant d'en savoir plus, l'invasion est prévue pour le second trimestre de cette année.

À RETENIR

Éditeur Paradox Interactive
Développeur TaleWorlds Entertainment
Sortie prévue 2^e trimestre 2012



Gérez
votre
team sans
payer !

Manager
Football 2012

Club de foot demande entraîneur !

Depuis quelque temps, le jeu par navigateur Internet a tendance à se bonifier. Le temps aidant, il ne manque pas grand-chose à certains titres pour se retrouver sur nos étals. *Manager Football 2012* est de ceux-ci. Édité par Travian Games, le soft vous propose de gérer une équipe de foot de A à Z. Tout commence forcément par la création d'un stade : avec un petit budget, de nombreuses améliorations sont au départ bloquées. Pour améliorer votre infrastructure, engager du personnel et recruter des

joueurs, il va falloir gagner des matchs ! Pour cela, vous devrez aligner un onze de départ, définir des tactiques et défier des équipes concurrentes en rencontre amicale ou en ligue. Même durant le match, il est possible d'influer sur le comportement des joueurs en utilisant un système de cartes classées par rareté. Cependant, un seul pack de cartes est offert à l'inscription. Pour en avoir d'autres, on doit parrainer des amis – et attendre qu'ils atteignent le niveau 17 – ou payer des crédits en plus,

via un système de micro-transactions. C'est véritablement un des seuls points noirs du jeu, ajouté à des illustrations de personnages relativement austères. Ceci dit, inutile de mettre la main à la poche pour s'amuser. Au final, *Manager Football 2012* est un titre vraiment complet, gratuit qui plus est, qu'il serait dommage de ne pas essayer... surtout à quelques mois de l'Euro !

À RETENIR

Éditeur Travian Games
Développeur Northworks Software
Sortie prévue Disponible



Worms Revolution

Les vers s'organisent

Depuis quelques jours, les radars de la rédaction s'affolent : la Team 17 vient tout juste de dévoiler un nouvel épisode à sa série fétiche. Voilà plus de quinze ans que les batailles de vers existent, et ce prochain *Worms Revolution* s'annonce d'ailleurs comme un véritable retour aux sources. D'après les premières images, le titre fera l'apologie d'un gameplay 2D à

l'ancienne, avec quelques milliers de vers de terre à massacrer au tour par tour. Sans extrapoler, on note déjà le soin apporté aux effets pyrotechniques, mais aussi à la physique des liquides. Évidemment, aujourd'hui, le jeu nous semble encore lointain, d'autant que le développeur a jugé bon de ne dévoiler aucune date de sortie. En attendant, les plus impatients peuvent toujours

s'entraîner sur les anciens opus de la saga. Pour cela, n'importe quel épisode en 2D fera l'affaire (les tentatives 3D ne sont effectivement pas des modèles de qualité). Allez, on prie pour que moutons et mémés explosives soient toujours d'actualité, au milieu de nouvelles armes, cela va de soi. Ah ! Cher ver Noël, n'oublie pas non plus ta sainte grenade !

Wanted Corp

Dessouder du singe de l'espace

Q uoi de mieux que d'être chasseur de primes ? C'est l'assurance de pouvoir tirer à loisir sur à peu près tout ce qui bouge. Le dernier jeu d'Eko Software ne déroge pas à la règle. Dans la peau de deux mercenaires – Maddogg le bourrin de service et la plus subtile Irina – nous sommes chargés par la Wanted Corp de pourchasser des fugitifs échappés d'un vaisseau prison. Pas de scénario raffiné ici : il s'agit surtout d'un prétexte à la baston. De l'avis même des développeurs, il n'était en tout cas pas question de se prendre trop au sérieux, mais au contraire de se faire plaisir. On se retrouve donc à affronter des hordes de singes à moitié mécaniques en guise de prisonniers évadés, en plus d'une étrange faune locale. Pour en venir à bout, il faut switcher entre deux styles de jeu. Avec Maddogg, on use d'un arsenal propre à une brute toute en muscles : flingues, fusil railgun, grenades et arbalète plasma. Avec Irina, on se sert plutôt d'une gamme de pouvoirs

psychiques : vous pouvez foudroyer vos adversaires, soigner votre partenaire, user de télékinésie ou créer un mur d'énergie pour empêcher les hordes d'adversaires d'arriver de tous côtés. Qui dit chasseur de primes dit évidemment récompense. Tuer des adversaires n'est pas sans intérêt et rapporte ainsi des crédits. Dès le premier ennemi massacré, un timer se lance. Il s'agit alors de continuer sur sa lancée en l'empêchant d'atteindre zéro. Avec un pactole plus conséquent à la clé, et donc la possibilité d'acheter et d'upgrader des armes en fin de niveau, ou d'augmenter sa santé et d'acheter des soins. Mais ce système de primes est surtout l'occasion de proposer une alternative intéressante : capturer les adversaires plutôt que de les tuer sera parfois bien plus rentable. Il suffit pour cela de changer de touche de tir : Maddogg utilisera alors des cartouches cryogénisantes, et Irina enverra des anneaux d'énergie capables de ceinturer les ennemis. Ne reste plus qu'à s'approcher

d'eux et à les capturer pour de bon avant qu'ils ne se libèrent. Si le choix est plus rémunérateur, il promet en revanche de corser la difficulté. Spécialement pendant les phases où l'un des deux protagonistes doit couvrir son compagnon d'arme tandis que celui-ci débloque le chemin. Les développeurs promettent huit missions d'une durée de 15 à 50 minutes, dans trois environnements de jeu différents (jungle, marais et bunker souterrain). Par ailleurs, si les graphismes sont plutôt jolis et les animations dynamiques, l'arsenal laisse malheureusement à désirer. Avec seulement quatre armes ou pouvoirs par personnage, et des améliorations qui consistent en un simple upgrade de la puissance de feu, on craint fort que le joueur ne finisse par s'ennuyer. Reste donc à espérer que Wanted Corp évitera l'écueil de la répétitivité.

PIERRE ROPERT

À RETENIR

Éditeur Zoo Games
 Développeur Eko Software
 Sortie prévue Début juin

Rien de tel qu'une pluie d'éclairs pour se débarrasser d'une troupe d'adversaires.



Dépenser des crédits ou attendre d'arriver à un point de résurrection : le seul moyen de faire revenir en jeu le partenaire perdu au combat.

Il faudra parfois interagir avec des éléments du décor pour pouvoir avancer.



En solo, on peut déterminer la façon d'agir d'Irina ou de Maddogg grâce à une IA prédéfinie.

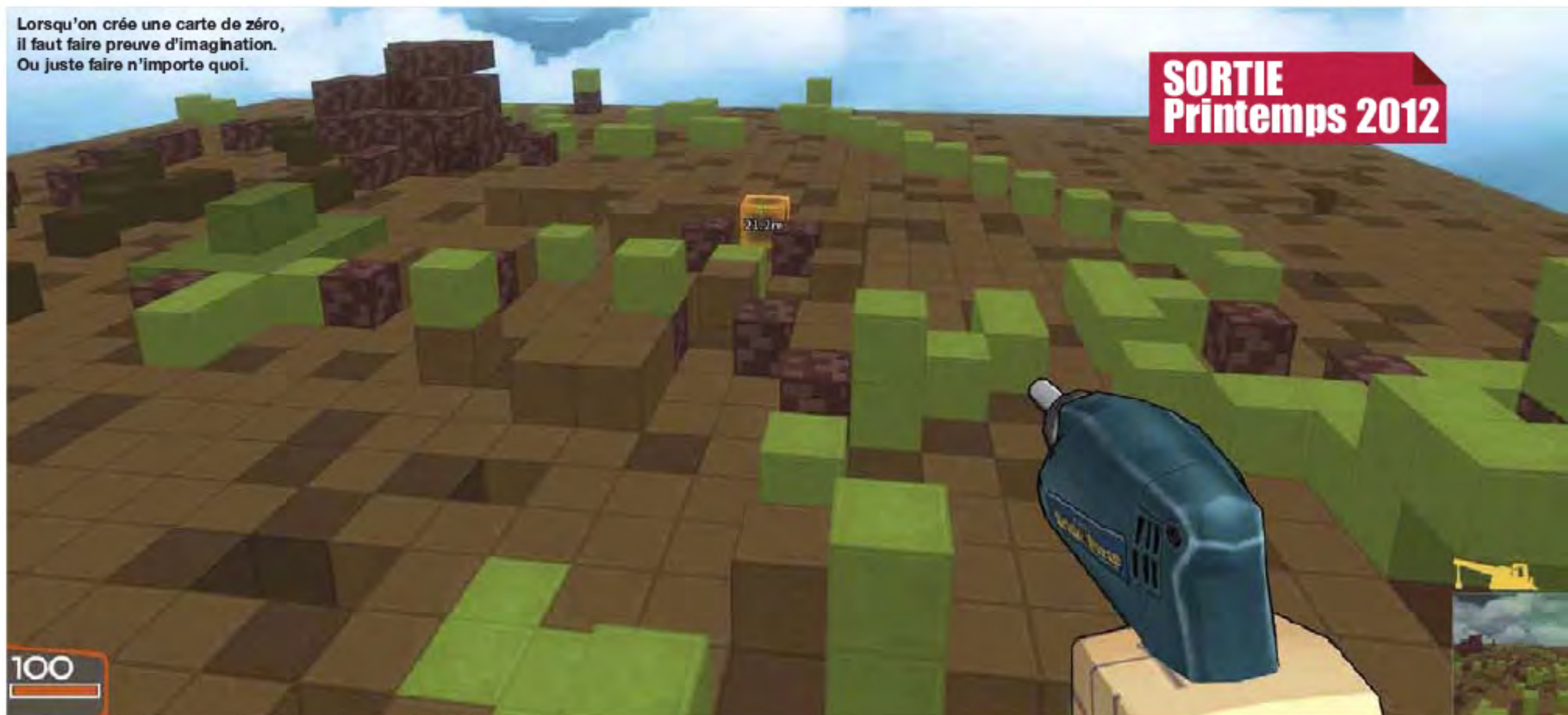


Certaines phases de jeu permettront à Maddogg de prendre le contrôle d'un robot.



Lorsqu'on crée une carte de zéro, il faut faire preuve d'imagination. Ou juste faire n'importe quoi.

SORTIE
Printemps 2012



La boutique en jeu est déjà bien remplie. Aucun achat définitif n'est proposé, seulement des locations.



Ceci n'est pas *Minecraft* !

Brick-Force

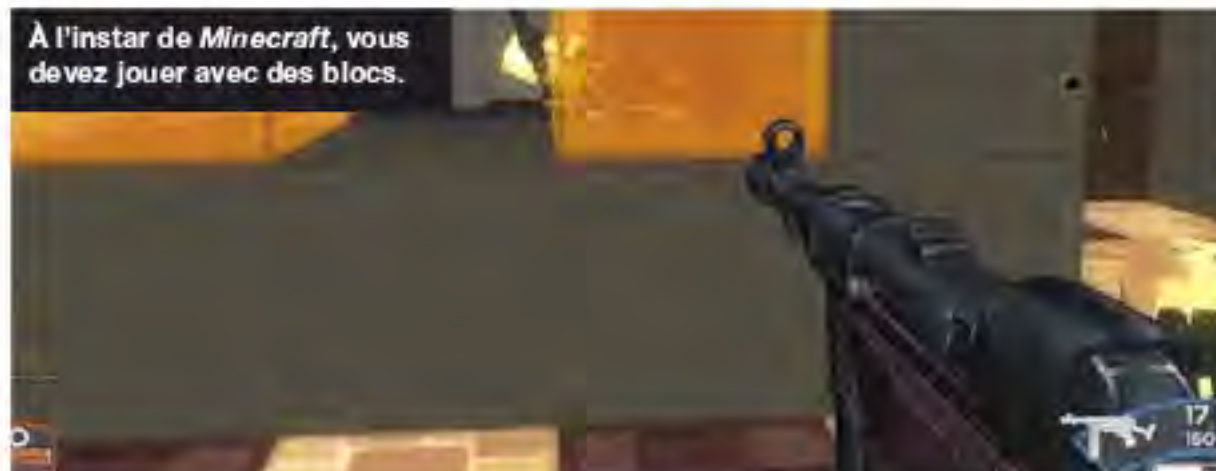
Le phénomène *Minecraft* (plus de cinq millions de jeux vendus !) fait des envieux et les clones se font de plus en plus nombreux. Après *Terraria* et *FortressCraft*, un nouveau challenger fera prochainement son entrée sur le terrain des jeux créatifs à base de blocs, ou plutôt de briques, pour écarter toute accusation de plagiat qui serait pourtant très légitime. *Brick-Force* est donc un FPS multijoueur Free to Play reprenant dans l'ensemble le design du jeu de Notch. La particularité du titre est d'offrir deux modes séparés et radicalement complémentaires. Tout d'abord, il est possible de concevoir des cartes, seul ou en compagnie d'autres joueurs, à l'aide d'un éditeur très accessible. On se promène sur sa carte à la première personne équipé d'un flingue permettant d'installer des blocs où bon nous semble. Une vingtaine de briques de base sont proposées ainsi que différents éléments de gameplay indispensables à installer (emplacement du drapeau, spawns de chaque

équipe...).

Il est bien évidemment

possible d'en utiliser une centaine d'autres, plus décoratives, mais cela nécessite de se délester de quelques jetons (et donc probablement d'argent dans la version finale). L'éditeur est dans l'ensemble très facile à prendre en main et les joueurs les plus créatifs pourront sans mal réaliser de jolies choses, à la condition bien sûr d'y passer les quelques heures nécessaires. Les moins doués, quant à eux, se tourneront directement vers la partie shoot du jeu. On y combat sur les cartes créées par la communauté, ainsi que sur celles réalisées par les développeurs. Un système de vote permet de toute façon de faire remonter les maps les plus réussies et populaires, une idée plutôt bonne pour éviter de passer sa vie à bêta-tester des niveaux. Outre quelques créations originales sympathiques, on trouve des clones réussis de cartes connues comme l'aéroport de *Modern Warfare 2* ou la mythique de *dust2* de *Counter-Strike*. Du côté des modes de jeu, *Brick-Force* ne fait pas non plus dans l'originalité. Au

À l'instar de *Minecraft*, vous devez jouer avec des blocs.



programme donc, du Deathmatch, du Team Deathmatch, du Capture the Flag et un clone du mode Defuse tiré de... *Counter-Strike*, là aussi !

L'éditeur est très facile à prendre en main

Des grands classiques qui ont fait leurs preuves, mais qui compenseront difficilement la mollesse du gameplay. La partie shoot de *Brick-Force*

est en effet particulièrement fade. Les joueurs incarnent de gros personnages carrés kawaii. Outre le fait qu'ils poussent en permanence de petits cris aigus, ces derniers se déplacent avec lenteur. De plus, leur grosse tête les rend particulièrement vulnérables aux headshots. Ajoutez à cela une résistance toute relative qui garantit la mort à quiconque encaisse

la moindre rafale et l'on se retrouve avec des gunfights mous sans le moindre aspect stratégique ou technique. Le jeu a beau proposer un arsenal complet d'armes à louer (entre un et quatre-vingt-dix jours comme dans de nombreux Free to Play), les pétoires d'une même catégorie se ressemblent tous malgré les quelques différences au niveau des statistiques. Même si le jeu est encore en bêta, on voit mal comment les développeurs peuvent améliorer le feeling des combats d'ici sa sortie, d'autant plus que la concurrence est rude dans le genre.

ALVIN HADDADÈNE

À RETENIR

Éditeur Infernum Productions
Développeur EXE Games
Site <http://www.brick-force.com/>
La partie création de cartes est accessible et réussie mais le côté FPS est carrément faiblard.

EN BREF
L'aspect shoot de *Brick-Force* manque cruellement d'intérêt, dommage !



Évoluez dans des environnements créés par la communauté.

Bienvenue sur Pandora, la planète sur laquelle vous devrez affronter le dictateur Beau Jack !



Le gameplay dynamique permet au joueur de participer à des combats très nerveux.

SORTIE
21 septembre 2012

Pas de bras, pas de Pandora

Borderlands 2

Lorsque l'on aborde le cas Gearbox Software, le monde se divise soudain en deux catégories : ceux qui continuent à pouffer de rire en repensant à la bonne blague de *Duke Nukem Forever*, et qui doutent de la capacité du studio à refaire surface après cet échec, et ceux qui ne jurent que par leur retour en grâce, par le biais de leur autre licence à succès : *Borderlands*.

Eh bien, que ces derniers croyants se rassurent : *Borderlands* deuxième du nom vient de s'offrir à nous le temps d'une courte démo jouable, et sans vouloir préjuger du résultat final, les choses s'annoncent plutôt bien. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, peut-être faudrait-il commencer par rappeler aux profanes le concept particulier de cette série qui a fait, en 2009, le pari osé de mélanger hack'n slash et FPS. De fait, le jeu se caractérisait par des zones plutôt ouvertes et découpées en niveau. Mais aussi par ses quatre persos à incarner, chacun disposant de capacités spécifiques et évolutives via des arbres de talents. Et enfin par des wagons entiers de monstres gluants à exterminer, qui étaient autant de loots potentiels pour le joueur. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que cette suite

respecte à la lettre ce même cahier des charges : ainsi, le théâtre des opérations se trouve toujours sur la planète Pandora, cinq ans après le premier épisode, et dans le contexte d'une dictature nouvellement

Cette suite respecte le cahier des charges du premier opus

imposée par un certain Beau Jack, le bad guy du jeu. De même, le studio a fait le choix de reprendre les quatre archétypes de héros existants, en modifiant simplement leurs

identités, et quelques-unes de leurs compétences. Salvador, par exemple, sera une copie de Brick, avec cette particularité supplémentaire de pouvoir manier deux armes en même temps. Quant à ses trois arbres de talents, ils permettront tout autant d'optimiser cette nouvelle aptitude que d'améliorer ses capacités offensives (augmentation des chances de critiques après un kill, ou de sa cadence de tir) ou défensives (bonus de points de vie, régénération). Dans un autre style, nous avons la jeune et belle Maya, qui, si l'on résonne toujours par analogie, correspondrait à l'archétype de Lilith

dans le premier opus. Elle dispose donc très logiquement de pouvoirs plus orientés support, comme son verrouillage de phase, qui va enfermer l'ennemi dans une sorte de sphère en lévitation, et pourra engendrer divers effets secondaires, buff ou soins. Quant aux deux autres larrons, ils se nomment Zer0, un spécialiste de la furtivité, et Axton, sorte d'ingénieur usant de tourelles de défense pour se protéger. Côté équipement, c'est un peu la même chose : on retrouvera une quantité impressionnante d'armes de tous types et de toutes puissances, modifiables via deux emplacements dans l'inventaire. Avec en prime quelques surprises amusantes, comme ces pistolets Tediore, que l'on pourra jeter une fois le chargeur

vide, avec les mêmes effets qu'une grenade, et qui réapparaîtront dans nos mains après coup, comme neufs. Par ailleurs, les caractéristiques d'équipement sont également étoffées de quelques données supplémentaires, comme le temps de rechargement et la taille des chargeurs, et d'un code couleur selon le type de dégâts prévus. Un code qui, vous allez le voir, aura beaucoup d'importance une fois pris dans le feu de l'action. Ce qui nous amène justement aux raisons qui nous ont rendus particulièrement optimistes vis-à-vis de ce nouvel épisode : si la recette de base demeure inchangée,

EN BREF

Borderlands 2 devrait permettre à Gearbox de se refaire une santé sous le soleil de Pandora.



Accessibles facilement via l'interface, les talents de votre personnage sont regroupés dans différentes catégories.

BORDERLANDS 2

Gearbox a tout de même pris soin de l'enrichir sur trois aspects en particulier. Pour commencer, les missions : elles sont plus travaillées, moins bourrines qu'à l'accoutumée. Vous allez nous dire, ce n'était pas bien difficile, tant celles proposées par le premier opus volaient au ras des pâquerettes. Pourtant, force est de constater qu'il faudra maintenant prendre un peu plus de temps pour écouter les consignes de son commanditaire au lieu de foncer tête baissée. Cela vous évitera d'avoir l'air un peu bête, lorsque, affichant une certaine fierté après avoir réduit en miettes tout un régiment de gardes droïdes, vous réaliserez qu'il fallait simplement les endommager, de manière à pouvoir les utiliser ensuite comme clés pour ouvrir un accès à une zone sécurisée. Second point d'amélioration : le moteur graphique. Clairement, les designers ont fait un travail sur le plan artistique tout à fait bluffant, notamment en insérant des éléments réalistes (écoulement de rivière ou explosions), au milieu de décors et de personnages en cel-shading. Certes, le résultat aurait pu manquer de cohérence, donnant l'impression d'une réalisation à deux vitesses,

mais il n'en est rien, grâce notamment à la précision et aux soins apportés à la partie dessin. Par ailleurs,

on notera que les plaines désertiques du précédent opus ont laissé place à des environnements beaucoup plus variés et colorés : entre une jungle polluée de rejets industriels et des bâtiments high-tech perdus dans une région montagneuse, c'est un festival. Enfin, et ce sera finalement le point qui nous aura le plus impressionnés :

Les designers ont fait un travail bluffant sur le plan artistique

le bestiaire a subi un gros lifting, notamment en termes de diversité, faisant de chaque rencontre un nouveau cas de figure qu'il va vous falloir étudier. Difficile d'être

exhaustif, mais sur les deux morceaux de cartes que nous avons pu explorer, nous avons dû faire face à des insectes volants qui utilisaient des projectiles acides, ou à des larves qui se transformaient en cours de combat pour évoluer vers des formes de vie adulte (et donc forcément plus coriaces). Citons aussi ces reptiles qui pouvaient se camoufler façon caméléon, alors que d'autres s'enfouaient sous terre pour mieux réapparaître à nos pieds. Côté robots, on n'est pas en reste : ça va du soldat droïde classique au drone lanceur d'éclairs, en passant par le Transformers, mi-humanoïde, mi-char d'assaut. En outre, chaque adversaire dispose de ses faiblesses et résistances, qui obligent le joueur à adapter son armement (on dispose à ce titre de quatre armes différentes à équiper à tout moment). Inutile d'espérer traverser l'épaisse cuirasse d'un robot avec des armes d'impact. Par contre, ses circuits semblent très mal supporter les décharges électriques. Dans la même veine,

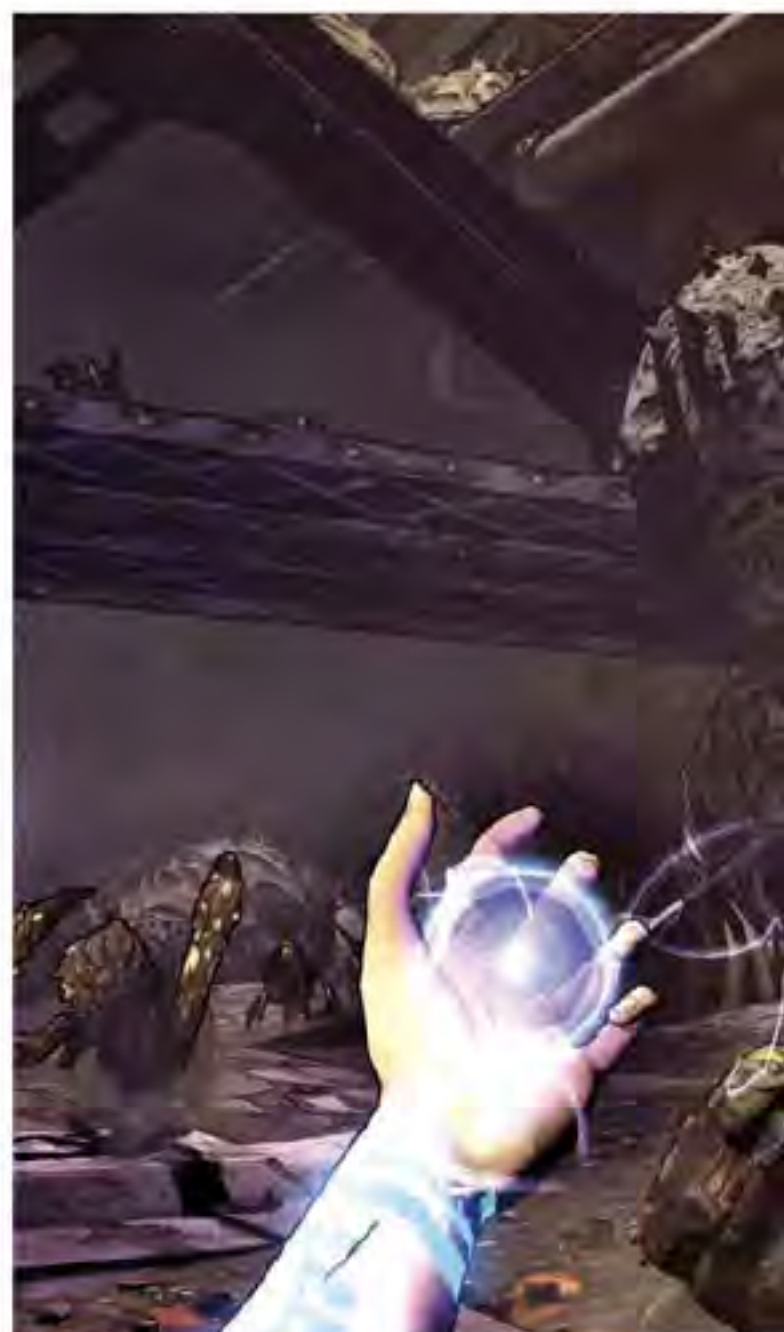
Les affrontements motiveront les joueurs grâce aux nombreux butins qu'ils pourront récupérer sur les cadavres de leurs adversaires.



au milieu d'un marais radioactif, nous avons affronté un quadrupède qui paraissait virtuellement indestructible, à moins que l'on ne s'attaque à la carapace de cristal qui recouvrait certaines parties de son corps, mettant ainsi à jour ses points vitaux. Heureusement, le fameux



Vous aurez l'occasion d'incarner un des quatre personnages disponibles : Axton, Zéro, Maya ou Salvador.





Jouable en solo, l'aventure peut également se vivre jusqu'à quatre en Coop.

code couleur dont on vous parlait précédemment vous permettra de déterminer rapidement quel armement fonctionne le mieux sur quel monstre, et votre habileté fera le reste. Au final, ce *Borderlands 2* devrait se présenter comme une excellente cuvée, proposant un univers vaste et superbement illustré, un gameplay nerveux, et d'excellentes sensations du jeu, entre la quantité des armes disponibles, les combats toujours aussi gratifiants en

termes de loot, et un bestiaire qui offre un challenge sans cesse renouvelé. Reste à espérer que le titre réussira à tenir le rythme sur toute sa longueur. Réponse dans quelques mois.

DAVID VANDEBEUQUE

À RETENIR

Éditeur 2K Games

Développeur Gearbox Software

Site www.borderlands2.com

Le titre proposera évidemment une partie coop, car à plusieurs, c'est toujours meilleur (enfin presque).





CRYISIS 3

Dans un New York en proie à la crise, Crytek nous invite à une liquidation totale sur les derniers stocks d'aliens. Une flèche après l'autre.

BRUNO PENNES

« **E** tonner. Se renouveler. Ne jamais tomber dans les suites faciles. » Ces mots, ce sont ceux de Jan Lechner, le directeur du développement de Crytek. On y verra une pique à peine voilée lancée à la concurrence, bien sûr, mais ces paroles sont surtout le leitmotiv qui anime le studio depuis maintenant treize ans. Depuis une décennie, l'équipe dirigée par Cevat Yerli n'a de cesse de démontrer la supériorité du PC en matière de FPS, à grand renfort d'environnements ouverts et de maestria

technique. Leur premier coup d'essai ? *Far Cry*, en 2004. Une énorme baffe visuelle. Nos Geforce au bord de l'implosion et un terrain de jeu littéralement paradisiaque. Entre deux shooters grisâtres dédiés au débarquement, le plaisir de déambuler sur des plages de rêve est total. À cette époque, le gameplay manque encore singulièrement de profondeur mais qu'importe, le rendez-vous entre Crytek et les joueurs est pris. Le reste de l'histoire est

connu. Ubisoft, propriétaire de la marque *Far Cry*, se fourvoie avec un second épisode sans saveur. De leur côté, nos Allemands créent puis étayent une fascinante mythologie.

La ville s'est muée en une véritable forêt vierge

Crysis en 2007, *Warhead* l'année suivante et enfin *Crysis 2* en 2011. Fidèle au credo du studio, chaque nouvel épisode devient l'occasion de

prendre le joueur de court. Il est habitué à déambuler mollement au soleil ? On lui offre un stand-alone aussi pêchu que dirigiste. ►



La nature efface petit à petit les stigmates de la bataille de 2023. Ambiance post-apo garantie.



► La jungle est un des gimmicks de la série ? Abandonnons-la, direction New York ! À moins de faire preuve d'une mauvaise foi épouvantable, difficile de dire que Crytek la joue petits bras question prise de risque.

La série signe son grand retour à la nature

Et *Crysis 3* s'apprête à chambouler une nouvelle fois nos repères puisque l'histoire nous expédie en 2047, soit plus de vingt ans après la victoire d'Alcatraz sur les Ceph. Depuis l'avènement du nouveau Prophète, le monde vit dans une relative tranquillité. Les survivants de l'armée alien sont parqués dans des dômes gigantesques qui englobent ce que furent autrefois sept des plus grandes métropoles du monde. Et c'est justement celui de New York, le Liberty Dome, qui va devenir notre nouveau terrain de jeu. « Rester à New York était essentiel pour conserver

les repères narratifs développés dans *Crysis 2*. Certaines suites exigent de changer de décor, mais rester en terrain connu présente de nombreux avantages. C'est un ressort exploité dans pas mal de séries. Vous revenez quelque part et vous voyez que depuis votre dernier passage, tout a été détruit. L'émotion que vous ressentez est bien plus intense car vous connaissiez cet endroit. » Et avant que vous ne râliez quant à ce retour en plein Manhattan, sachez que la Grosse Pomme n'a plus grand-chose à voir avec celle que vous avez pu arpenter dans *Crysis 2*. À l'intérieur du dôme, une énergie inconnue accélère la croissance de la végétation et l'usure des bâtiments. Faille temporelle, technologie Ceph ou simple phénomène naturel, Crytek n'a pas voulu en dire plus à ce sujet. Toujours est-il que de jungle urbaine, la ville s'est muée en une véritable forêt vierge, parsemée de marécages, de lianes et d'arbres qui ►



Certaines unités ennemies n'hésiteront pas à incendier les alentours pour vous débusquer. Encore un effet qui nous coûtera une carte graphique dernier cri !

MIXTURE

Les influences

Quand nous avons évoqué les œuvres qui ont façonné l'univers de *Crysis 3*, l'équipe de Crytek nous a opposé un sourire poli. Mais de la nature foisonnante à la mise en scène, plus nerveuse qu'auparavant, les clins d'œil ne manquent pas. Du *Je suis une Légende* par ci, un peu d'*Enslaved* (un jeu d'action sorti sur console) par là. Et surtout, pas mal de *Predator* et de *Rambo* dans l'attitude et la manière de combattre de Prophète. Un mélange hétéroclite certes, mais qui fonctionne à merveille !





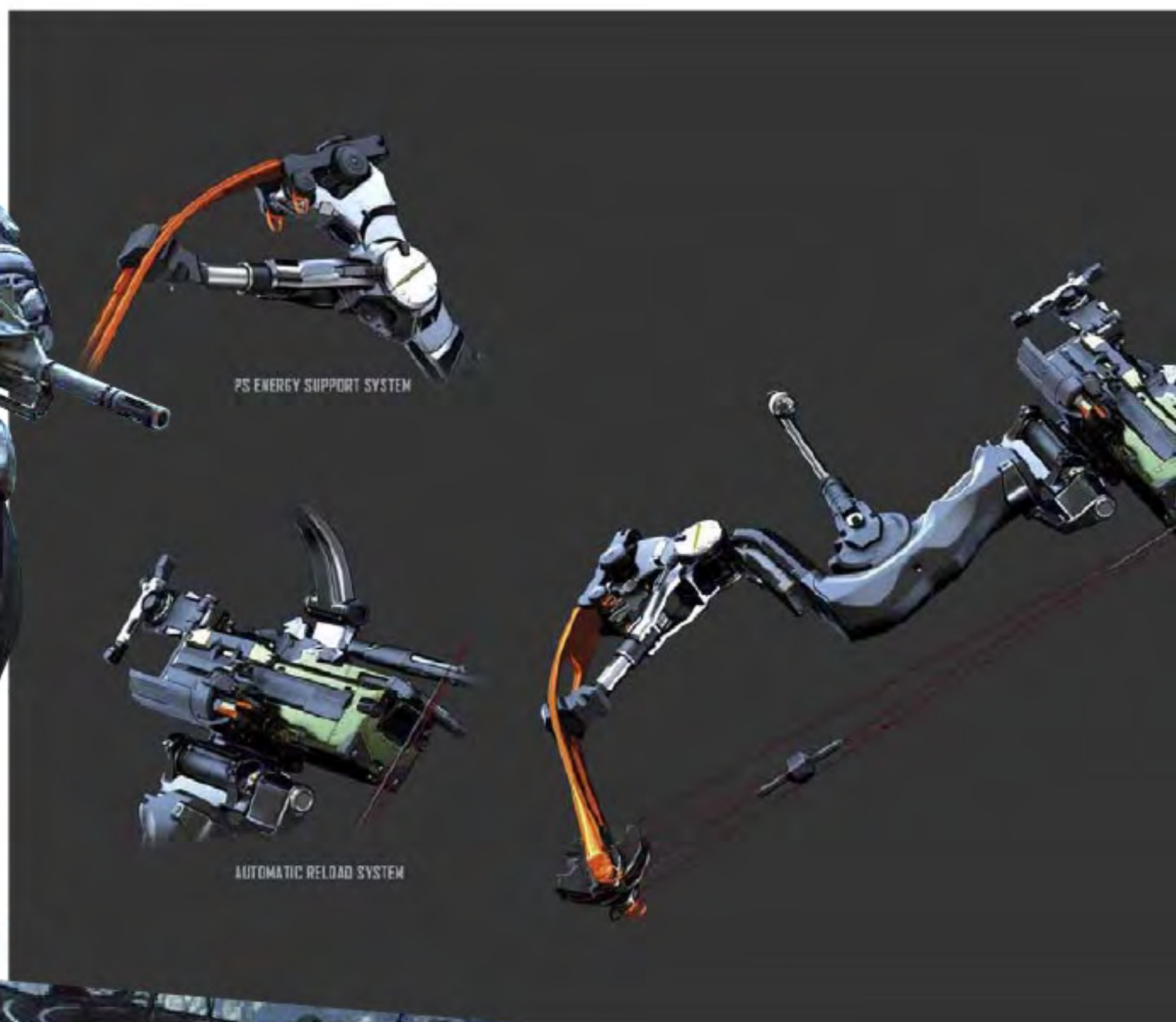
Non, vous n'êtes pas perdus en Amazonie,
mais juste parachutés au beau milieu de Harlem...



À voir cet arbre traverser le blindé, difficile de croire
que seulement vingt ans se sont écoulés depuis *Crysis 2*.



Devant vos yeux ébahis, l'arme la plus classe jamais vue dans la série.





Construit par le C.E.L.L., le Liberty Dome permet de maintenir la menace Ceph sous contrôle... pour l'instant !



Crysis oblige, l'arc est un bijou de technologie. Recharge automatique, viseur laser et flèches explosives : rien ne manque !

► éventrent de part en part les immeubles du centre ville, jadis peuplés de cadres affairés.

Prophet part à la chasse au ceph

Une superposition de biotopes destinée à immerger le joueur dans ce « monde perdu » et à le métamorphoser en véritable chasseur. Car si Prophet fait son grand retour – via un twist qui reste à découvrir – il n'est plus le soldat, courageux mais désabusé, que l'on a connu. Le survivant de Lingshan s'est changé en une redoutable machine à tuer bien décidée à exterminer les Ceph jusqu'au dernier. Muet comme une carpe dans le dernier volet, le héros n'hésite plus à ponctuer ses actions de petites phrases bien senties et à commenter la situation en temps réel. Une autre manière de nous montrer que la donne a changé et que désormais, c'est lui qui dicte les règles. Pour aider Prophet dans sa quête, les créatifs de Crytek ont eu une vraie brillante idée. L'équiper d'un arc en composite, à la fois vintage et mortel. « Le principe de l'arc colle vraiment bien à notre vision d'un New York devenu une sorte de forêt vierge. On s'est dit que le contraste avec le côté high-tech de la combinaison serait fabuleux. Il faut aussi voir ça du point de vue des Ceph. Ils connaissent les armes humaines mais leur stratégie n'est pas du tout prévue pour faire face à ça. »

Le survivant de Lingshan s'est changé en une redoutable machine à tuer

Dit comme ça, on pourrait croire à un simple gadget survendu par deux-trois phrases soufflées par un type du marketing. Mais effectivement, une fois la surprise passée, on se rend compte que l'arc devrait rapidement s'imposer comme la meilleure arme de l'arsenal de *Crysis 3*. Pour une raison toute simple. Qu'il soit équipé de flèches explosives, électriques ou classiques, il a l'énorme ►





► avantage d'être totalement silencieux. Pour la première fois dans l'histoire de la série, Prophet peut donc tirer sans désactiver le camouflage optique de sa tenue. Idéal pour se frayer un chemin en toute discrétion, une sentinelle après l'autre.

Le piratage s'invite dans le gameplay

Évidemment, ce n'est pas tout. En vingt ans, la technologie a évolué et vous vous doutez bien que la nano combinaison a suivi le mouvement. Profitant de la symbiose entre son armure et les machines des Ceph, Prophet peut désormais utiliser les armes aliens et pirater à distance leurs équipements. Autant vous le dire tout de suite, Crytek est resté très évasif sur ce point. « L'idée, c'est d'offrir beaucoup plus de liberté dans la manière dont il est possible de gérer une situation. Ce n'est plus juste Prophet, sa combinaison et ses armes. L'environnement devient enfin exploitable. » Pour étayer ces propos, Jan nous a montré l'exemple d'une tourelle qui, une fois hackée, pourra ensuite se retourner contre l'ennemi. Mais en extrapolant un peu, on se voit bien prendre le contrôle de drones Ceph ou piloter leurs blindés. Avouons-le, une échappée belle aux commandes d'un tripode nous changerait un peu de la marche à pied (et aurait une sacrée classe).

L'arc devrait rapidement s'imposer comme la meilleure arme de *Crysis 3*

En voyant le jeu tourner, on se rend compte que tous ces petits détails, qu'il s'agisse de l'arc, de la voix-off ou de l'impressionnante mutation de New York, s'additionnent pour donner à ce nouvel épisode une atmosphère toute particulière. D'une flèche tirée dans le dos d'un trooper Ceph à l'égorgeement de son commandant quelques secondes plus tard, on ressent sans peine ce contraste entre une nature aussi belle que sauvage et la violence crue qui ressort des assassinats (peut-on encore parler de combats ?) Le tout, dans un silence presque religieux, uniquement troublé par les répliques cinglantes de Prophet. Curieusement, l'ensemble dégage une impression de sérénité. Pour le peu que l'on en a vu, *Crysis 3* semble donc un bon cran

au-dessus de ses prédécesseurs question ambiance. Côté technique, la barre est toujours placée aussi haut. Au passage d'un vaisseau Ceph, les vitres volent en éclats, les herbes se couchent et

les gratte-ciel les plus décharnés vacillent. Sous le dôme, la nature s'exprime à grands coups d'artifices visuels sublimes et l'on reste impressionné devant l'eau ruisselant sur les escaliers du métro et les jeux de lumière de cette véritable forêt vierge. À New York, l'ouverture de la chasse se fera courant 2013 et cette saison à venir s'annonce extrêmement prometteuse.

ÉVOLUTION

Y'a du soleil et des kalaches

En cinq ans, la série a su se transformer pour mieux coller aux attentes. Changement de rythme, de lieu, et même de héros, Crytek n'hésite pas à bouleverser sa mythologie pour mieux séduire les joueurs.



2007 *Crysis* impressionne par sa technique et se retrouve propulsé roi du jeu bac à sable. Le cadre idyllique de l'île de Lingshan est contrebalancé par des centaines de Coréens surarmés et une invasion d'aliens belliqueux.



2008 L'extension *Warhead* nous propose une relecture du premier volet à travers les yeux de Psycho, un autre membre de l'escouade Delta. Crytek en profite pour donner davantage de rythme à la narration : le résultat n'en est que plus explosif.



2011 Dans *Crysis 2*, on reste sur une île : Manhattan. La jungle est désormais urbaine et Wall Street vole en éclats sous les obus tirés par l'armada Ceph. C'est toujours aussi efficace, mais pour le côté coquillages et crustacés, on repassera.



AVEC RASMUS HOJENGAARD, Directeur du développement créatif – Crytek

PCI *Crysis* mettait l'accent sur la liberté, que *Crysis 2* a ensuite délaissée pour se concentrer sur l'action, au risque d'en décevoir certains...

RASMUS HOJENGAARD Après la sortie de chaque *Crysis*, nous portons énormément d'attention au retour des joueurs. Il nous paraît essentiel d'apprendre de nos erreurs. Ce qu'on essaye de faire avec *Crysis 3*, c'est combiner le meilleur des deux précédents jeux. L'aspect exploration de l'un, la verticalité de l'autre. Et nous voulons situer ce mélange de gameplays dans un univers unique, New York, mais qui a évolué en de multiples écosystèmes.

PCI Unique, pas vraiment. On visitait déjà la ville dans *Crysis 2*, non ?

RASMUS HOJENGAARD Oui et non. Nous voulions mettre en place un univers qui parle aux gens, a contrario de l'île de *Crysis*. Après coup, je crois qu'elle était beaucoup trop générique. Ici, on parle d'une ville en proie au chaos et à l'abandon. Avec des obstacles partout, des gratte-ciel éventrés. Du point de vue du joueur, c'est plus intéressant que de tirer sur des aliens dans une grande plaine en plein soleil. En interne, nous décrivons notre vision de New York comme une forêt vierge,

très dense et sur de multiples niveaux. Ce mariage de différents environnements colle parfaitement à l'expédition punitive que mène Prophet. Les gens ont adoré la jungle du premier *Crysis*. D'une certaine manière, elle fait son grand retour.

PCI Vous parlez d'expédition punitive. C'est vraiment de ça qu'il s'agit, de vengeance ?

RASMUS HOJENGAARD C'est un schéma classique. Le héros qui s'en prend plein la gueule avant d'avoir le courage de se relever et de vaincre. On est clairement dans une narration à la *Rocky*. Vous savez, avec le mec auquel personne ne croit et qui botte les fesses de tout le monde à la fin. C'est l'archétype de la construction du héros auquel les gens peuvent s'identifier. Et plus le personnage encaisse de coups, plus il en ressort grandi. Prophet en a pas mal bavé et maintenant, c'est l'heure de la revanche.

PCI *Crysis 3* nous a été montré sur PC mais il sortira aussi sur console. Et beaucoup de joueurs pensent que *Crysis 2* aurait été plus beau s'il n'y avait pas eu de versions Xbox 360 et PS3...

RASMUS HOJENGAARD C'est pour ça qu'un patch DirectX 11 a été développé pour

Crysis 2. Nous avons compris que les joueurs PC avaient besoin de quelque chose en plus, pour rendre leur version unique.

De notre côté, ce correctif nous a permis de montrer ce que le CryEngine 2 a dans le ventre, sans tenir compte des limitations des consoles. Avec *Crysis 3*, l'approche est différente. Nous voulons exploiter le PC à fond dès le début, sans pour autant biaiser l'expérience des joueurs sur console. Mais n'allez pas nous parler de lead platform, il n'y en a tout simplement pas !

PCI Quand on parle de FPS, la presse se concentre surtout sur la guerre que se mènent *Call of Duty* et *Battlefield*. Vous aimez jouer les outsiders ?

RASMUS HOJENGAARD Je pense qu'avec *Crysis*, nous sommes dans une position vraiment intéressante. Car le style et le cadre du jeu ne ressemblent à rien d'autre. C'est un peu la même chose pour *Halo* et *Dead Space*, qui jouent à fond la carte de la SF. À côté de ça, on a beaucoup de titres qui veulent devenir LE jeu de guerre ultra populaire du moment. *Crysis 3* se situe à la croisée des deux mondes. À savoir axé science-fiction, mais suffisamment réaliste pour plaire au plus grand nombre.

WORLD OF MISTS OF

Un an et demi après le cataclysme, Azeroth s'apprête à subir de nouveaux bouleversements par le biais d'une invasion de pandas mignons et dodus. Feront-ils plus fort que le puissant Aile de mort ? Voici quelques éléments de réponse !

DAVID VANDEBEUQUE



WARCRAFT PANDARIA

Pas facile d'être leader sur le marché des MMO ! Blizzard le sait et doit en permanence apporter du nouveau contenu pour rester dans la course. *Mists of Pandaria* a donc pour but de reconquérir les âmes perdues dans d'autres mondes persistants, tout en prenant soin de chouchouter ceux qui sont restés fidèles

à la licence envers et contre tout. Les développeurs d'Irvine comptent bien relever ce défi grâce à un allié de poids : le Pandaren. Pour la petite histoire, apprenez que la Pandarie, dont cette race est issue, est une sorte de lieu un peu mystique, dont tous les occupants ont vécu en complète autarcie vis-à-vis du reste d'Azeroth durant des milliers d'années. Tous les occupants ?

Pas exactement... Tels des rebelles gaulois, une poignée d'entre eux, qui souhaitent maintenir un lien avec les autres races, ont pris la décision de s'exiler sur le dos d'une tortue géante, et c'est justement cette frêle communauté que vous intégrerez si vous décidez d'incarner le brave animal. Pour ce qui est de la mère patrie, la vraie, il faudra s'armer de patience et de persévérance, ►



► puisqu'elle n'est accessible qu'avec un personnage de niveau 85. Quant à l'ambiance qui ressort de ce nouvel espace à explorer, si vous avez eu l'occasion de voir le dessin animé *Kung Fu Panda*, dites-vous que c'est exactement la même chose : le même personnage poilu, obèse et mignon, qui va déplacer ses 500 kilos

de bonhomie dans des décors fleurant bon la Chine médiévale.

Et si en soi, le concept visuel ne présente rien de vraiment original, il ne fait aucun doute qu'il devrait faire mouche, et ce, malgré les limites de plus en plus flagrantes d'un moteur graphique qui commence à accuser le poids des années.

Ainsi, les temples et autres palais impériaux que

l'on croise sur les toutes premières zones du jeu manquent quelque peu de relief. Mais ces problèmes sont très vite compensés par un design une fois de plus vraiment réussi, qui multiplie les détails et les références savoureuses, comme autant d'hymnes à la culture chinoise et à ses mythes : rangées de moineillons qui s'entraînent au kung-fu, grues haut perchées, dragons volants, magnifiques forêts de bambous donnant tantôt sur des rizières, tantôt sur des décors de montagnes en forme de pains de sucre... le tout, porté par une musique des plus zen.

Dans les sandales d'un moine

Une fois passés les dix premiers niveaux, on nous propose de rejoindre, au choix, l'une des deux factions du jeu. Bien entendu, le concept de *MoP* ne se limite pas à quelques nouvelles zones de bas niveau à explorer. Ainsi, vous aurez l'occasion de découvrir le Moine. Au regard de l'ambiance décrite ci-dessus, vous vous doutez que cette classe sera largement calquée sur le modèle du fameux moine Shaolin : un guerrier spécialiste du combat à mains nues, qui utilise sa force intérieure, son Chi, pour réaliser des





prouesses. Plus concrètement, le Chi est symbolisé par une barre d'énergie comprenant quatre niveaux. Comme pour le Voleur, on utilise des compétences de base pour faire progresser cette barre et obtenir

Un hymne à la culture chinoise et à ses mythes

un niveau d'énergie suffisant pour lancer des attaques plus puissantes ou plus complexes, comme la « frappe du voile noir », un coup de pied finish que l'on ne peut utiliser qu'une fois les points de vie de l'adversaire passés sous la barre des 30 %. À côté de cela, le Moine se montre plutôt versatile, acquérant au fil de sa progression divers sorts de soin et de régénération, la possibilité d'invoquer différentes statues qui remplacent avantageusement les totems du Chaman, ou de distiller des boissons fortifiantes. On note aussi la présence d'une aptitude dite de « la roulade », dont le nom parle de lui-même, et que l'on utilise aussi bien pour fuir que pour



La nature de WoW n'a jamais été aussi belle que sur l'île Vagabonde.

charger un adversaire. On ne doute pas que vous aimeriez entrer plus dans le détail, mais très honnêtement, cela n'aurait pas vraiment de sens pour l'instant : à l'évidence, les compétences disponibles dans cette version bêta sont loin d'être figées, de même que notre arsenal sera certainement amené à s'étoffer avec le temps et le retour des joueurs. Retenez simplement que le Moine

dispose de trois possibilités de spécialisation : Tisse-brume (soin), Maître brasseur (tank) ou Marche-vent (DSP). D'ailleurs, à ce propos, il est un élément concernant les classes de *MoP* qu'il sera intéressant d'approfondir, dans la mesure où il devrait désarçonner plus d'un joueur, au moins sur la forme : l'abandon des sacro-saints arbres de compétences. Pour Blizzard, le but de ►



La guerre, ça vous changerait le plus mignon des pandas.



► la manœuvre est simple : offrir au joueur des spécialisations de classes plus équilibrées, qui lui permettent d'atteindre un certain niveau de personnalisation, sans sacrifier pour autant à son efficacité en groupe ou en raid. Prenons l'exemple du Voleur : dans l'optique d'obtenir le meilleur DPS possible, les voies du combat et de l'assassinat prévalaient bien souvent sur la troisième option, celle de la finesse. Avec *Mists of Pandaria*, notre Voleur nouveau acquiert au cours de sa carrière trois types de compétences : on trouve pour commencer les talents de base, accessibles via le grimoire, qui forment le socle de sa classe et restent pour la plupart connus des habitués : attaque sinistre, éviscération, embuscade, ou pickpocket. À cela s'ajoutent les



de l'embuscade). Les compétences actives et passives de chaque voie ont été rééquilibrées les unes par rapport aux autres, et à l'instar des talents de base, elles ne feront l'objet d'aucun nouveau choix de la part du joueur. En fait, la seule vraie option de personnalisation concerne le troisième jeu de compétence. Tous les 15 niveaux, nous aurons la possibilité d'acquérir un nouveau pouvoir parmi trois proposés, pouvoirs qui pourront influencer directement la manière dont nous appréhenderons notre classe. Au niveau 30, notre Voleur se verra ainsi proposer de maximiser sa résistance aux dégâts, ou d'ajouter un poison régénérant à sa panoplie. Notez que les pouvoirs de chaque palier sont cohérents : le choix se fait toujours entre trois pouvoirs d'attaque, trois

Blizzard souhaite offrir au joueur des spécialisations de classes plus équilibrées

spécialisations, qui s'inscrivent en lieu et place de nos chers arbres disparus. Une fois franchi le niveau 10, le Voleur, pour reprendre son cas, doit choisir entre trois voies : l'assassinat (basé sur l'utilisation des poisons), le combat (qui met en avant la vitesse et l'agilité), ou la finesse (qui jouera sur l'art de la dissimulation et

MADE IN CHINA

Pandi, Pandaren

Dire que le modèle pandarien a été inspiré par le fameux dessin animé de Disney tient du doux euphémisme ! Que ce soit dans sa démarche tout en rondeurs (et particulièrement bien rendues, signalons-le), ou au travers de ses compétences, tout rappelle le gentil Po. Parmi les reprises les plus évidentes, on notera cette capacité à utiliser sa masse et sa souplesse pour amortir les chutes, ses aptitudes en cuisine, ou cette paume vibratoire qui permet d'endormir une cible sur une simple pression d'un point vital. Il ne reste plus qu'à ajouter la prise du doigt Wuxi à notre arsenal, et le tableau sera complet.



Une fois passés les ramassages de citrouilles et autres quêtes basiques, votre formation est achevée. Direction Hurlavent !





Mists of Pandaria est probablement l'extension la plus colorée de WoW.

pouvoirs défensifs, ou trois pouvoirs utilitaires. Cela nous pousse à faire de véritables choix qui permettront à des classes identiques d'offrir une efficacité différente au sein d'un groupe. Reste à voir si cet éventail de possibilités ne se restreint pas aux mêmes choix de pouvoirs pour les joueurs de haut niveau qui privilégient l'efficacité au détriment du fun. Et nous voilà arrivés quasiment au bout de ce que propose la bêta de *Mists of Pandaria* pour l'instant. Une bêta qui ne manquera pas de s'enrichir de nouvelles fonctionnalités très rapidement, dont certaines s'annoncent d'ores et déjà assez folkloriques ! Citons par exemple la possibilité de créer et d'entretenir sa propre ferme, dont les fruits pourront servir à élaborer des recettes, ou gagner différents buffs.

Mists of Pokémon

Dans le même esprit, une longue série de quêtes journalières nous invitera à surveiller la gestation de notre propre dragon, de l'état d'œuf à l'état adulte, avec comme récompense, si le développement se déroule bien, de pouvoir l'utiliser comme monture par la suite. Pour poursuivre avec nos amis les bêtes, les mascottes prendront une place plus importante dans nos vies, puisqu'elles deviendront entraînaibles afin d'être utilisées dans des duels. Et pour ceux qui ne seraient ni fans de *Farmville*, ni fans de la licence *Pokémon*, il restera les nombreux raids et donjons, dont la liste va encore s'allonger, et qui vont s'offrir d'un nouveau mode Défi, dont le but peut être résumé ainsi : terminer une instance donnée le plus rapidement possible, sachant que dans un souci d'équité, l'équipement de chaque membre du groupe sera normalisé. Les meilleurs temps donneront accès à des récompenses uniques, matériels ou montures, et à une place de choix



Pandaria, c'est un concentré de la Chine sur 24 pouces.

au panthéon des héros. Quant à la question abordée en début d'article : cette extension dispose-t-elle des armes nécessaires pour rallumer la flamme du joueur gagné par la lassitude ? Avec une expérience de jeu si courte, difficile d'y répondre. Une chose est sûre, la magie opère toujours aussi bien, et

cette replongée en Azeroth n'a pas manqué de nous le rappeler. Qu'importe les chiffres, ou la légère érosion de son socle de fans, *WoW* reste encore aujourd'hui et malgré la concurrence le plus abouti des MMO disponibles sur le marché. Un acquis que *Mists of Pandaria* ne devrait pas bousculer outre mesure.

FAN SERVICE

La Chine en héritage

S'il est bien un public à qui *World of Warcraft* fait de l'œil avec cette quatrième extension, c'est la communauté chinoise, et pour cause : le titre rassemble dans ce petit coin de l'Asie pas moins de deux joueurs sur trois. Par ailleurs, Mike Morhaime, directeur exécutif de Blizzard, indiquait en novembre dernier que ce pays concentrait la baisse du nombre de souscriptions la plus sensible en valeur. Pas étonnant, du coup, que ce Pandaria lui soit tout dédié, ou que Blizzard ait relancé en grande pompe son partenariat avec l'éditeur NetEase, jusqu'en 2015, avec notamment la promesse que la version chinoise rejoindrait bientôt la version européenne du jeu.

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



mes **magazines**
favoris.fr



+1 DVD GRATUIT



46 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES
**MEILLEURES
RÉDUCTIONS**
SUR VOTRE
ABONNEMENT

+1 POSTER GRATUIT



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

PC JEUX TESTS

L'instant de vérité

NOUS VOUS PROMETTONS QUE...

- > Nous nous engageons à donner un avis indépendamment des éditeurs et de tout impératif commercial.
- > Nous vous certifions que tous les efforts sont faits pour que les différents types de jeux soient testés par des amateurs du genre et en fonction de leurs spécificités.
- > Les tests ont été réalisés sur des versions envoyées par l'éditeur du jeu. Versions qui représentent le jeu tel qu'il sera commercialisé à sa sortie.
- > Nous nous engageons à tester les jeux sur des machines classiques, de moyenne gamme, représentatives du parc utilisé par les joueurs.
- > Nous nous engageons à passer le temps nécessaire pour juger de la qualité d'un jeu. En aucun cas nous n'utilisons de cheat codes, qui pourraient dénaturer l'expérience de jeu.

PC JEUX HIT

La distinction PC Jeux. Une décoration qui honore le travail de développeurs qui ont su répondre à nos attentes de joueurs et nous fournir, avec leur jeu, une œuvre d'art à part entière. Pas forcément le meilleur jeu du moment, ni du monde, mais un titre qui mérite d'être vu pour des raisons précises. Il faut au moins atteindre 85 % pour espérer une telle distinction honorifique !



Tous les tests !



54
Risen 2 : Dark Waters

L'île au trésor

Piratez en toute légalité

Risen 2 : Dark Waters	54	Confrontation :	
Ridge Racer : Unbounded	58	L'Âge du Rag'narok	64
Total War : Shogun 2		Ys : The Oath In Felghana	66
La Fin des samouraïs	60	Legend of Grimrock	67
Vessel	62		
Yesterday	63	LE TOP JEUX	86

PC JEUX Notre système de notation :

0-19% ABOMINABLE

La pire des engueules, une façon comme une autre de gâcher de l'argent, mais autant le savoir.

70-84% BON

Il a des atouts et pourra vous séduire. Un jeu efficace, capable de fournir une bonne dose de fun.

20-49% MAUVAIS

Avec un peu plus de sérieux et des choix moins navants, ça aurait pu être un « vrai » jeu.

85-89% EXCELLENT

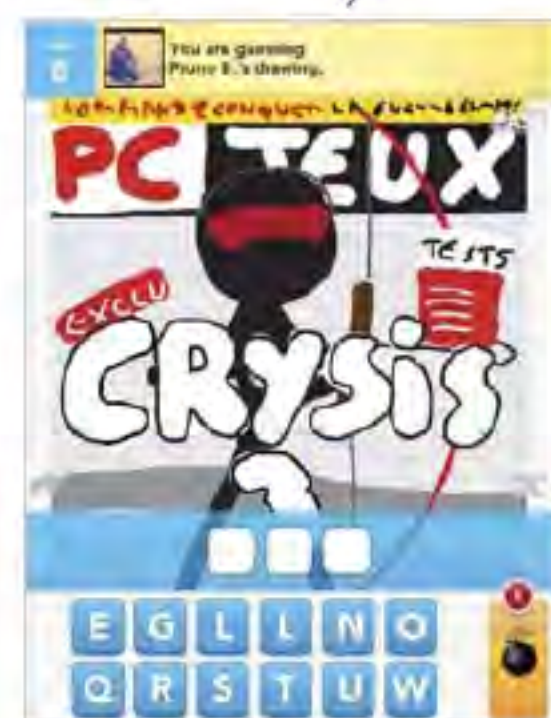
Un jeu de premier choix, à la réalisation impeccable. On accroche aisément.

50-69% TRÈS MOYEN

Un outsider. Trop de défauts altèrent le concept de départ du jeu. Pour les joueurs tenaces et peu regardants.

90%+ EXCEPTIONNEL

La marque des classiques, pas la peine d'aimer le genre pour adhérer. Tout le monde y trouve son compte.



Crayola

Après un début d'année parsemé de gros tests, les choses se calment pour ce numéro post-crise de foie pascalle. Soit les éditeurs profitent des beaux jours et squattent les terrasses, soit ils ont peur de se frotter au tsunami *Diablo III*. Logique. Après mille ans (au moins) de développement, le jeu de Blizzard devrait occuper la première place des charts dès sa sortie le 15 mai. Remarque, il pourrait bien sortir en 2013 ou à la saint-glinglin, moi, je m'en moque un peu. Je l'avoue, comme beaucoup de mes collègues, je passe mes jours et mes nuits sur *Draw Something*. Si vous ne voyez pas de quel jeu étrange et merveilleux je vous parle, inutile d'aller farfouiller sur Steam, Origin ou au Leclerc de Bois d'Arcy. Allez plutôt voir du côté de l'App Store et de l'Android Market. Oui, je sais, c'est mal. C'est devenu une drogue. Pour un peu, j'y jouerais même sur le périph, en zigzaguant entre les files de voitures. Alors non, ce n'est pas encore ce mois-ci que vous lirez le test de *Diablo III*, mais estimez-vous heureux de tenir ce numéro entre vos mains. Vu le nombre de parties qu'on s'enquille toute la journée, c'était pas gagné. Au fait, vous sauriez me dire comment on dessine Justin Bieber ?

BRUNO PENNES

LA FINE ÉQUIPE

La brigade de répression des mauvais jeux

Les mauvais titres n'ont aucune chance face à ces experts.



CORENTIN LAMY

Spécialités : RPG, FPS, gestion
Jeu du moment : *Draguer les PNC Air France*
Ce mois-ci, comme vous n'avez pas voulu du vieux iPad tout pourri de Corentin, il l'a revendu au prix du neuf à sa sœur. Depuis, il cherche une bonne âme pour lui prendre un iPad 3 aux US à pas cher. Si un pilote nous lit...



PIERRE ROPERT

Spécialités : MMO, RPG
Jeu du moment : Nous scouler en parlant pirate
Ce mois-ci, Pierre a aimé *Risen 2*. Un peu trop, même. Depuis deux semaines, il parle comme un pirate. Ce midi encore, la boulangère a hésité entre lui filer son jambon-beurre ou appeler les flics. Il est temps que ça s'arrête.



FILIPPE CURTO

Spécialités : RPG
Jeu du moment : *Faire le kéké*
Ce mois-ci, Filipe a joué à *Ridge Racer*. Ce qui n'a pas manqué d'éveiller en lui le génie du tuning portugais. Fier de lui, il écume Levaldis-Parret en Fuego break, Michel Teló à fond et écharpe du Benfica sur la plage arrière. Misère.



ALIX DULAC

Spécialités : Sport, aventure
Jeu du moment : Appeler EA toutes les 5 min
Ce mois-ci, Alix a craqué. Trop de Sims et de jeux de rôle en carton. « Je veux du cuir, de la sueur et des hommes virils ! » Soit il veut partir en vacances dans les îles grecques, soit il est terriblement en manque d'un nouveau FIFA.



JEAN-MARC DELPRATO

Spécialités : Gestion, stratégie
Jeu du moment : *Overclocker Shogun 2*
Ce mois-ci, après des années à martyriser tous les périphériques du monde, Jean-Marc passe aux jeux. Pas sûr qu'ils s'en sortent indemnes. « Et hop ! Un peu d'azote dans le lecteur DVD, ça ira plus vite. T'inquiète, ça craint rien. »

RISEN II DARK WATERS

Alcool, poudre à canon et vaudou. Bienvenue chez les pirates

En bref

Le monde des pirates à portée de crochet.

- ✓ Des quêtes à la pelle
- ✓ Univers immersif et cohérent
- ✗ Quelques problèmes d'affichage
- ✗ Il manque Johnny Depp

Avec une multitude de quêtes et un monde ouvert, le jeu est littéralement envoûtant. Et ça n'est pas que la faute du vaudou !

Les termites locales ne se contentent pas de ronger du bois.



Ah qu'il est bon d'être dans la peau d'un pirate ! Du rhum, des armes, de l'aventure, et des trésors à déterrer ! *Risen 2 : Dark Waters* a beau succéder à *Risen* premier du nom et être la suite spirituelle de *Gothic*, c'est immanquablement à *Pirates des Caraïbes* que l'on ne peut s'empêcher de penser en débutant l'aventure. Malgré nos précédents exploits, notre héros sans nom n'a pas obtenu la reconnaissance espérée. Loin d'avoir enfin la paix, il reprend la mer afin de faire face à un ancien Titan, Mara, qui sème la destruction à travers les océans grâce à son terrible Kraken. Oui, ça fait penser à *Pirates des Caraïbes*, vous disais-je. Face au danger imminent, notre héros, désormais pourvu d'un cache-œil achevant de lui donner un air de vieux loup de mer, est cette fois chargé par l'Inquisition d'infiltrer une bande de pirates. Ils détiendraient une arme susceptible de vaincre le redoutable Mara. Si l'histoire semble au premier abord très banale, *Risen 2 : Dark Waters* a surtout le mérite de s'imposer sur d'autres aspects. Fini l'île unique du premier épisode, il s'agit maintenant

de visiter un archipel très nettement inspiré des Caraïbes. Au menu : jungles luxuriantes, plages de sable blanc, trésors à déterrer, mer turquoise et autres décors tout droit sortis d'un guide touristique pour pirate retraité... si ce n'était le

**L'or est indispensable.
Quoi de plus normal
pour un pirate ?**

monde à sauver ! Nous voilà donc lâchés dans la nature et chargés de rejoindre l'équipage de Barbe d'Acier, grâce à l'aide de Patty, sa

tonitruante fille. C'est d'ailleurs là une des nouveautés de ce second opus : on se retrouve régulièrement affublés d'un compagnon d'infortune, qui ne sera clairement pas de trop pour venir à bout de nos adversaires. Il faut dire que la difficulté est élevée. Comme à leur habitude, les développeurs de Piranha Bytes nous font

PAS LA MER À BOIRE

Jeux de mains, jeux de marins

Comme tout bon RPG, *Risen 2 : Dark Waters* propose quelques petits jeux. Un bon moyen de gagner le respect de vos adversaires. Et quelques pièces d'or.



Pull ! Bouteilles, crânes, ou noix de coco, il s'agit de ne pas rater la cible. Mais attention : gare aux bombes !



Arrivé à un certain niveau, crocheter une serrure vous demandera un minimum de réflexion.



Le concours de boisson nécessite une certaine dextérité. Plus on boit, plus il est difficile de saisir la bouteille suivante.

RISEN II : DARK WATERS

Malgré des graphismes un peu dépassés, les décors sont souvent magnifiques, notamment grâce aux jeux de lumière.



Antigua, également appelée l'île des Pirates, est très réussie.

commencer à moitié à poil, littéralement. Rapidement, il nous faut troquer notre tenue de membre de l'Inquisition contre un unique pantalon de pirate et une vieille épée censée nous rendre plus crédibles. Sans même un tutoriel pour nous aider, il faut prouver à tous que nous sommes un véritable pirate. Dépouillés de vêtements comme d'aptitudes au combat, il convient de se mettre rapidement en quête de Gloire, équivalent des points d'expérience, que l'on dépensera judicieusement pour choisir une aptitude à augmenter. Or chaque aptitude propose plusieurs compétences. Augmenter notre Ruse nous permet ainsi d'acquérir une « Langue de velours » ou d'effectuer des larcins, tel le crochetage ou le vol à la tire. Pour autant, augmenter la Ruse ne débloquent pas les compétences associées, et il vous faudra trouver

un protagoniste capable de vous apprendre les ficelles du métier contre des espèces sonnantes et trébuchantes. L'or ! Voilà le maître mot, et finalement quoi de plus normal pour un pirate ? Et entre la magie vaudou, la maîtrise de l'épée ou de la lance, le choix entre pistolets ou mousquets, la forge d'armes, ou tout simplement notre capacité à encaisser les coups... on a envie de dépenser à loisir afin de s'essayer à tout. Difficile de choisir entre la possibilité de lancer du sable dans les yeux de son adversaire en combat, vicieux mais efficace, et celle de dégainer une arme pour truffer de plomb notre interlocuteur pendant un dialogue,

ne lui laissant ainsi aucune chance de riposter. L'or est donc une monnaie extrêmement précieuse, qu'il faudra utiliser avec parcimonie. D'autant plus qu'il sert également à corrompre des PNJ, s'acheter de l'équipement ou des objets nécessaires à la progression. Il peut même servir à se faire plaisir avec des compétences complètement inattendues. Nous avons ainsi été agréablement surpris de découvrir qu'on pouvait apprendre à apprivoiser des singes ou des perroquets ! Prendre le contrôle de son primate permet par exemple d'atteindre des caches et d'y découvrir des objets rares ajoutant des bonus permanents... Un investissement rentable.

La multitude de compétences disponibles a en tout cas le mérite de permettre de résoudre bon nombre de quêtes de différentes façons. Dérober un objet à un personnage, le rosser, le convaincre, ou, plus complexe, prendre le contrôle de son corps grâce à des poupées vaudou, sont autant de moyens de parvenir à nos fins. Un aspect du jeu vraiment plaisant, qui nous pousse à repartir bille en tête, cherchant de nouvelles quêtes à accomplir, de nouveaux tombeaux à piller, afin d'accumuler toujours plus d'or et de découvrir quelles autres possibilités s'offrent à nous. On explore ainsi chaque île de fond en comble pour en déterrer tous les secrets. Dès lors, rien de plus jouissif que de tomber sur un objet rare, une idole qu'on pourra échanger contre une bourse bien garnie, ou tout simplement une carte avec un trésor à la clé.

Il faudra trouver un navire et recruter un équipage

FOUILLES

La carte au trésor

Trouver le trésor caché d'un pirate. Un rêve d'enfance devient enfin possible.



Une fois les indications dénichées, l'emplacement du trésor est indiqué sur la carte.

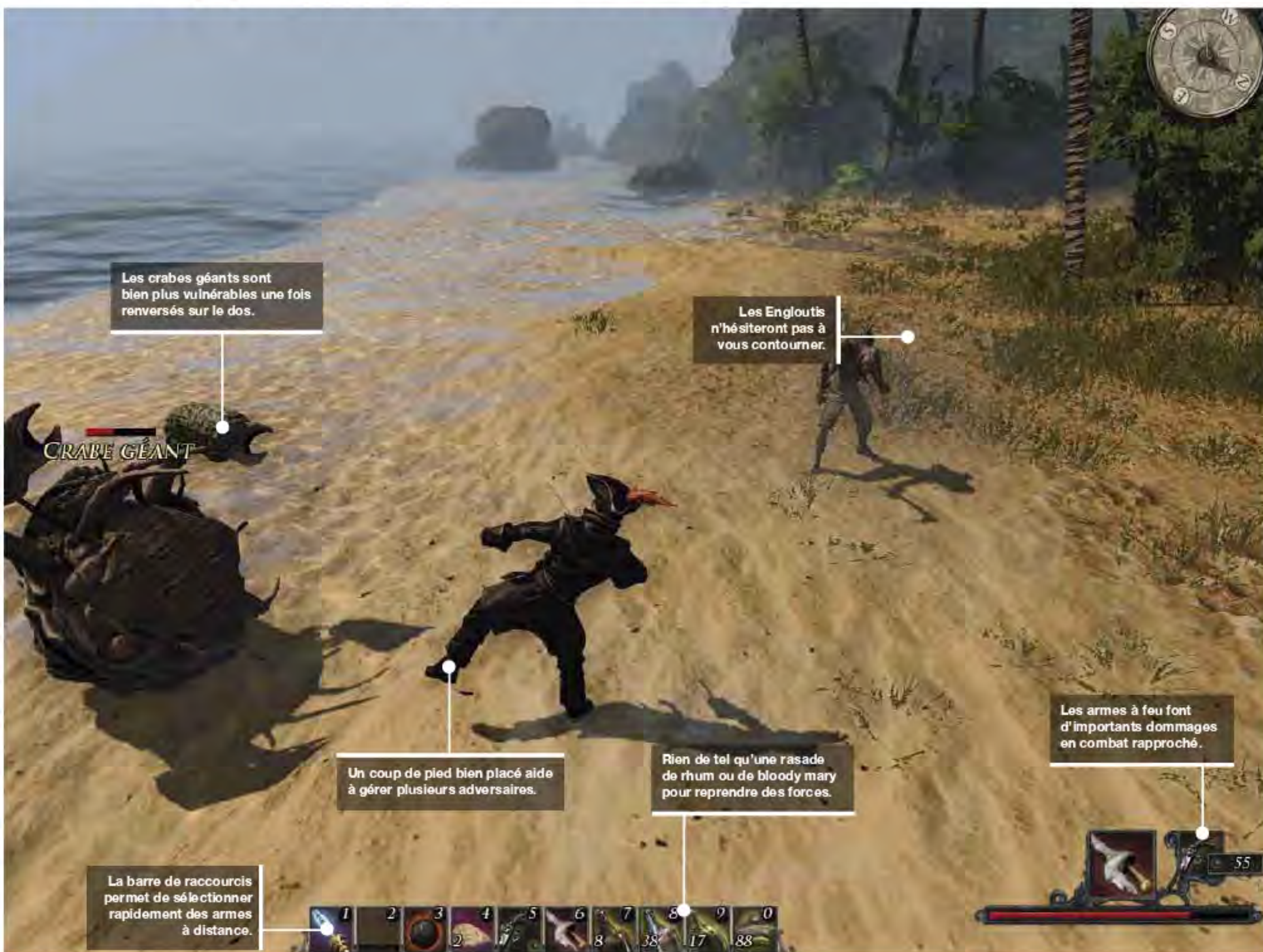


Sur place, une croix rouge bien visible vous indique l'endroit exact où creuser.



Et voilà ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à récupérer le magot !

Frapper d'estoc et de taille



C'est dans ces moments-là que l'on se sent vraiment l'âme d'un pirate. Il nous faudra d'ailleurs, après quelques heures de jeu (*Dark Waters* a une très bonne durée de vie, qu'on aime fouiner ou non), trouver un navire et recruter un équipage. De quoi se sentir un peu plus investis dans notre rôle de terreur des mers. Entrer en possession de notre bateau nous permettra ainsi de voguer d'île en île, sans que rien ne soit imposé quant à l'ordre des destinations. Pas question de linéarité ici. Chaque île est la perspective d'une nouvelle aventure et d'un nouveau décor, qu'il s'agisse du Fort de Cristal de l'Inquisition, d'Antigua le repaire des pirates, ou plus original, de l'île des Gnomes. La jungle est en tout cas

omniprésente et la végétation luxuriante finirait même par devenir étouffante, que le temps soit à l'orage des tropiques ou au grand ciel bleu. On s'y croirait. Malheureusement, si le jeu est graphiquement plus beau que son prédécesseur, il affiche un sérieux problème de distance d'affichage. On a ainsi constamment l'impression que les plantes poussent en temps réel à mesure qu'on avance. Un effet désagréable auquel on finit par s'habituer, faute de pouvoir y faire quoi que ce soit. Si l'on est visuellement très loin d'un *The Witcher 2*, *Risen 2* compense un peu ce défaut par l'absence totale de temps de chargement une fois débarqué sur une île. Ce qui constitue un vrai plaisir pour l'immersion.

Risen 2 : Dark Waters propose ainsi une aventure dans la plus pure tradition du RPG. Ici, pas de grands retournements de situation, même si on a le droit à quelques surprises, mais une ambiance parfaitement maîtrisée. Entre humour pirate, marins ivres, créatures sorties des tréfonds de l'Océan et un arsenal digne du capitaine Jack Sparrow, difficile de ne pas s'y retrouver. D'autant plus que les jeux proposant d'incarner un pirate ne sont pas légion.

On prend donc d'autant plus de plaisir à combattre à la pirate, en parant les coups, contre-attaquant et en s'aidant d'un tir de pistolet à bout portant quand le besoin s'en fait sentir. La difficulté est cependant assez élevée et on devra parfois fuir un affrontement un peu trop ardu. Pas grave, on pourra toujours aller boire quelques coups à la taverne pour oublier. Et ho ho ho, une bouteille de rhum !

PIERRE ROPERT

PC JEUX Vaste, prenant, tout un univers !

EST > Immersif > Long > À explorer

N'EST PAS > Toujours facile > Linéaire

Tipiak

78%



RIDGE RACER UNBOUNDED

Jouez les pilotes destructeurs !

Après l'avoir déclinée sur toutes les plateformes, Namco a fait débarquer sa fameuse franchise sur PC, sous le nom de *Ridge Racer: Unbounded*. Le studio japonais et les Finlandais de BugBear entendent ainsi donner un nouveau souffle à la licence, poussée depuis un moment déjà

vers des voies de garage. Parti de zéro, le studio finlandais nous livre une vision personnalisée en essayant de préserver l'essence des *Ridge Racer* originels. Cependant, les changements opérés bousculent tout ce qui avait fait

précédemment la gloire de la série. Côté scénario, *Unbounded* nous place dans la ville de Shatter Bay, rongée par des disputes de gangs : pour régner, il faut remporter des courses. Ce scénario anecdotique n'est bien sûr qu'un prétexte pour partager la ville en plusieurs districts, que l'on débloquera au fur et à mesure de notre avancement. Quant au système de progression, celui-ci se base sur la capitalisation de points d'expérience permettant l'accès à de nouveaux districts ainsi qu'à des bolides plus performants. Cette XP s'obtient en participant aux courses, mais aussi en fonction de notre pilotage. En effet, le gameplay résolument arcade et fortement inspiré de *Burnout* reste intimement lié à notre progression

dans le jeu : les queues de poisson et les dérapages contrôlés bien connus des amateurs de *Ridge Racer* rapportent entre autres des points bonus. Bien entendu, la jauge de power est aussi de la partie, et permet de filer à grande vitesse pendant quelques secondes. Cependant, le gros plus qui différencie cet opus de la série est la destruction des décors, des véhicules et d'à peu près tout ce que l'on croise. Cette feature n'étonne pas quand on sait que BugBear est à l'origine de la série des *FlatOut*. À la destruction des adversaires et autres bidons s'ajoute la possibilité de détruire

des éléments du décor en influençant directement le tracé du circuit ! Un coup de boost et notre voiture désormais indestructible

La destruction des éléments du décor influence directement sur le tracé du circuit

défonce n'importe quel mur sans broncher, afin de gagner quelques précieuses secondes sur nos concurrents. Et ne vous attendez pas à de la finesse : on passe

la plupart du temps le doigt sur la gâchette des gaz. Car notre objectif, au-delà de finir en tête, consiste également à réduire nos obstacles à un déluge de métal et d'explosions. Bref, si vous voulez vous la jouer as du volant, vous vous ferez manger

En bref

Un titre défilant et un set de construction très sympa

- ✓ Les villes qu'on peut construire
- ✓ Le rythme de jeu
- ✓ Le moteur de destruction

✗ Un peu répétitif

Un jeu très correct dans l'ensemble, mais quel de *Ridge Racer* ?

DEMOLITION CAR

Tous les prétextes sont bons pour la destruction

En course, vous rencontrerez des éléments à détruire pour anéantir les ennemis proches de vous, ou créer des raccourcis.



En détruisant cet immeuble, on évite de faire un détour et on gagne ainsi un temps précieux.



Foncez sur ce camion-citerne pour vous débarrasser de ces ennemis trop collants !



Ces bidons explosifs sur le bord de la route peuvent être bien utiles !



À chaque destruction, on aura droit à une mise en scène au ralenti.

L'œil dans le rétro



SIMPLE
Le HUD se limite à la position, ainsi qu'à la vitesse de notre bolide.

SUR LES MURS
Les infos sur les tours restants ainsi que le temps de vos poursuivants s'affichent directement sur le décor. Bien pensé !

OCCIDENTAL
Les voitures proposées se rapprochent des modèles occidentaux : muscle cars, super cars et pick-up sont de la partie.

COUP DE POUCE
Une fois la jauge remplie, n'hésitez pas à utiliser le boost pour faire de votre bagnole un véritable char d'assaut dopé.

à coup sûr par vos opposants. Passés les premiers districts, l'IA devient d'ailleurs très agressive et n'hésite pas à vous crasher. Les épreuves y gagnent en intensité, ce qui rend le tout plutôt sympa à jouer. Si le titre reste assez agréable dans l'ensemble, le manque de variété dans le style de jeu se fait néanmoins sentir. D'une part, le côté « détruire à tout prix pour vaincre » limite les possibilités du titre ; les bonnes sensations de vitesse nous font par exemple regretter de ne pas pouvoir exercer une conduite plus subtile. D'autre part, les modes de jeu proposés ne sont pas légion. Outre les classiques du genre,

on trouve le mode Domination, qui consiste à remporter une épreuve en provoquant le plus de dégâts possibles. Ou encore le mode Crash, qui demeure toutefois le moins intéressant, puisqu'il se résume à exploser le plus d'autos dans un temps limité : rien de bien passionnant lorsqu'on sait que la jauge de power se remplit constamment. Par ailleurs, cet opus propose un mode permettant de créer soi-même ses circuits et de les partager avec d'autres joueurs. Les pistes sont rapidement dessinées à partir d'un éditeur très intuitif et accessible, puisque la construction se fait par blocs, façon *TrackMania*. Si on souhaite peaufiner le tracé et

y adjoindre des douceurs, l'éditeur avancé nous offre un éventail d'objets à placer directement sur le circuit. Et il faut avouer qu'on prend un plaisir malsain à placer des pièges sadiques, malgré une caméra peu précise. Techniquement, la réalisation est de très bonne facture : le moteur graphique et physique, efficace, remplit très bien son rôle.

On déplore toutefois certains effets de lumière tape-à-l'œil et agressifs ainsi que des teintes trop saturées. Au final, son côté pêle-mêle souligne le manque d'identité de ce nouvel opus. Car si *Ridge Racer : Unbounded* est plutôt agréable, il ne parvient malheureusement pas à se distinguer vraiment des titres dont il semble inspiré.

FILIPPE CURTO

PC JEUX Survolté, mais peinant à se démarquer.

EST > Amusant > Plutôt joli
> Bien optimisé

N'EST PAS > Un *Ridge Racer* > Court
> Très subtil > Original

Patchwork

78%

TOTAL WAR : SHOGUN 2

LA FIN DES SAMOURAÏS

Plongez dans le Japon du XIX^e siècle, du shogun au chaud gun

PC JEUX
HIT
★★★★★

La Fin des Samouraïs vous plonge au cœur d'un virage décisif de l'histoire du Japon et vous oblige tout autant à maîtriser l'art du sabre qu'à faire parler la poudre.

En bref

Autour d'une direction artistique remarquable, le jeu brille par sa grande subtilité.

- ✓ Une réalisation impeccable
- ✓ Une richesse stratégique inégalée
- ✗ Configuration solide recommandée
- ✗ Difficile d'accès pour les débutants

Beau, complexe, raffiné et gorgé de culture, La Fin des Samouraïs s'érige comme l'étendard des jeux de stratégie.



L'EMPIRE DU SOLEIL LEVANT

Conjuguez le meilleur des deux mondes

Entre traditions nippones et apports technologiques de l'Occident, imaginez une stratégie équilibrée.



Dans l'élaboration de votre stratégie, vous pouvez désormais déployer des lignes de chemin de fer afin de faciliter les déplacements.



Les batailles navales revêtent un tout autre sens avec l'apparition de bateaux à vapeur équipés d'un véritable arsenal guerrier.



Lorsque vous manipulez la mitrailleuse Gatling, vous basculez en vue subjective pour viser au mieux sur les lignes ennemies.



Complétez votre stratégie avec les armes à feu.



Les traditions nippones demeurent préservées.



L'arbre des évolutions technologiques gagne en complexité.

À peine un an après les événements de *Total War: Shogun 2* qui nous plongeait au cœur de la conquête du Japon féodal, les développeurs de The Creative Assembly explorent un autre pan de l'histoire de l'Empire du Soleil levant à travers ce stand-alone complet gorgé de culture historique. Alors que le clan Tokugawa règne sur le pays depuis près de trois siècles, occupant le poste de shogun au nez et à la barbe de l'empereur, le Japon vit un tournant décisif : depuis 1864, les ports s'ouvrent à la culture occidentale et de premiers navires étrangers jettent leur ancre dans l'archipel pour contracter des accords commerciaux et participer à l'industrialisation du pays. D'abord réticent à une telle ouverture, l'empereur s'allie finalement aux Britanniques pour contrecarrer les plans du shogun et de ses partenaires, bien convaincu du rôle déterminant des armes à poudre et de l'inéluctable marche de l'histoire. Vous prenez part à la bataille en choisissant votre camp parmi six nouveaux clans, loyaux envers l'une ou l'autre des puissances... ou parfois indifférent au sort de ces puissances, ce qui laisse envisager d'innombrables possibilités. Si les katanas, sabres et escarmouches à base de bushido sont toujours à l'ordre du jour, ils se voient complétés par un arsenal technologique à la pointe du XIX^e siècle, que les Occidentaux apportent dans leurs vaisseaux. Canons Armstrong, fusils d'assaut, navires de guerre et mitrailleuses Gatling sont donc désormais de la partie et témoignent de l'impeccable équilibre qu'ont



Splendide et passionnant, le jeu est un véritable feu d'artifice.

Entre tradition et modernité, la stratégie gagne en complexité

insufflé les développeurs à leur jeu. Bien loin de se contenter d'opposer un Japon féodal aux techniques nouvelles de l'Occident, comme un combat entre l'obscurantisme et la modernité, *La Fin des Samouraïs* illustre à merveille ce virage emblématique de l'histoire nipponne où deux mondes doivent cohabiter et fusionner en harmonie. S'il vous sera indispensable de maîtriser les 39 nouvelles unités terrestres et les 21 unités navales, vous pourrez toujours autant vous reposer sur les traditions des samouraïs pour conclure un affrontement en votre faveur. La bataille du Boshin

constitue alors un somptueux théâtre pour déployer des stratégies très élaborées, dans lesquelles la diplomatie, avec l'arrivée du Vétéran Étranger ou des agents spécialisés dans la propagande, joue un rôle prépondérant. Entre l'attachement à respecter les traditions nippones, pour ne pas s'attirer la mutinerie des soldats embrassant mal l'apport occidental, et l'adhésion à des technologies nouvelles dont la création de lignes ferroviaires ne constitue qu'un exemple,

le jeu gagne considérablement en profondeur et en complexité. Bénéficiant d'une réalisation impeccable à tous les niveaux, *La Fin des Samouraïs* est sans conteste le jeu de stratégie le plus abouti de ces dernières années. Seul bémol : avec tous ces apports subtils, il devient difficile d'accès sans un minimum d'effort pour les purs néophytes, malgré une série de didacticiels bien conçus. Les vétérans de la saga seront, quant à eux, aux anges.

JEAN-MARC DELPRATO

PC JEUX Le parfait équilibre entre tradition et modernité.

EST > Magnifique > Haletant
> Complet > Cultivé

N'EST PAS > Facile d'accès
> Accessible à toutes les configurations

Enivrant

92%



Le début se fait en douceur, et permet de mieux appréhender la gestion des fluides. Le joueur devra aussi bien se servir des Fluros que des machines.



Pour un puzzle game, Vessel met la barre assez haut en termes de réalisation. Par contre, la gestion de la physique ne facilite pas les déplacements.



VESSEL

En mêlant puzzle et exploration, *Vessel* s'impose comme une référence

M. Arkwright a inventé les Fluros, et il en est drôlement fier. A priori, pourtant, il n'y a pas de quoi se relever la nuit : ces créatures liquides peuvent juste réaliser des actions simples, comme se diriger vers une source de lumière, pour par exemple appuyer sur un bouton. Sauf que correctement utilisées, elles ont permis d'automatiser les usines et de propulser la ville en pleine révolution industrielle. Mais les choses tournent mal, de nouveaux Fluros apparaissent spontanément et c'est à vous de faire le ménage. Avec de nouvelles graines (« Buveur », « Sombre »... qui changent le comportement des Fluros) ou de nouveaux liquides (qui changent leurs propriétés),

Vessel est moins un jeu d'énigmes qu'un jeu d'expérimentation

Arkwright peut mettre au point des Fluros spéciaux – vingt-cinq au total. Ainsi, si un Fluro de base se contente de courir après la lumière, le produit d'une graine « Chasseur » préfère suivre partout notre génial inventeur. Et s'il a été plongé dans la lave plutôt que dans l'eau, le Fluro peut affronter les fortes chaleurs, produire de la vapeur en rencontrant un Fluro d'eau, ou même... vous tuer s'il vous touche. Pour ne rien arranger, plutôt que de proposer une succession de tableaux, *Vessel* est organisé comme un immense monde ouvert, qui fait davantage penser à *Metroïd* qu'à un puzzle game classique. Et pour débloquer tous les outils et toutes leurs améliorations, multiplier les allers-retours devient vite une obligation.

Au final, *Vessel* s'avère être moins un jeu d'énigmes qu'un jeu d'expérimentation à la *Incredible Machine* : on tâtonne, on essaye, on se plante, on passe à autre chose, puis on tilte et on revient en arrière pour finalement triompher d'une machine dont le fonctionnement et le propos nous échappaient jusque-là. On ne pourra donc pas reprocher à *Vessel* de manquer d'ambition : en effet, le joueur n'est jamais confronté à deux énigmes identiques, même de loin. Au contraire, il est en permanence poussé à remettre en cause ce qu'il a appris. Malheureusement, à force de vouloir se renouveler, *Vessel* frôle parfois l'éparpillement.

Et dans le lot, certaines énigmes s'avèrent fatalement un peu plus poussives, un peu moins bien pensées. D'autant que les puzzles, qui fonctionnent beaucoup sur la physique et la gestion des fluides, ne sont pas exempts de toute approximation. Les meilleurs puzzle games se contentent souvent d'une idée et l'exploitent à fond : *Vessel*, lui, souffre de son côté légèrement foutraque. Il reste cependant un excellent titre, exigeant et intelligent, là où beaucoup de ses collègues se contentent d'être malins. Peut-être le plus beau compliment qu'on puisse faire à un jeu du genre.

CORENTIN LAMY

PC JEUX Un puzzle game qui fera chauffer vos neurones.

EST > Ambitieux > Plutôt mignon > Varié

N'EST PAS > Simple > De tout repos > Bien cher

Intelligent

75%



L'ambiance de *Yesterday* est beaucoup plus sombre que dans les point & click habituels.



Les scènes cinématiques sont présentées sous forme de BD.

YESTERDAY

Un polar en point & click

Avec la saga *Runaway*, Pendulo Studios nous avait habitués à du point & click dans la droite lignée des *Monkey Island*, à savoir une histoire qui tient la route, et beaucoup d'humour. Avec *Yesterday*, on change complètement de registre. Exit la simple aventure, l'heure est au thriller saupoudré de conspiration. Sang sur les murs, chaînes cliquetantes, pentagramme... tout y est ! Un changement d'approche radical et plutôt bienvenu pour renouveler le genre. Dès l'introduction, l'ambiance se veut oppressante. L'aventure débute dans les sombres couloirs d'une station de métro désaffectée où Henry White, futur président de l'entreprise White Inc., cherche à venir en aide à des SDF.

Yesterday mêle savamment polar et humour

La prudence est de mise : depuis peu, des clochards disparaissent mystérieusement et on ne retrouve d'eux que des corps calcinés... Pour plus de réalisme, les couleurs chatoyantes de *Runaway* ont laissé la place à des teintes un peu plus sombres, même si le style cartoon – marque de fabrique de Pendulo Studios – est toujours de la partie... au même titre que leur humour. Le tour de force des développeurs est d'avoir su orchestrer un scénario digne d'un thriller tout en y amenant un humour suffisamment fin pour ne pas handicaper le récit.

Les répliques cinglantes, qu'elles soient prononcées par un moine bouddhiste, un majordome français un peu pervers, voire le narrateur, touchent à chaque fois. Dans les grandes lignes, *Yesterday* ne change pas les règles du genre et les habitués ne seront pas perdus. Comme d'habitude, il est possible de combiner toutes sortes d'objets afin de se sortir de situations inextricables. Un système d'indices nous évitera au passage de nous arracher les cheveux trop longtemps sur une énigme. Autre bon point : on évite



maintenant les longues marches fastidieuses à travers une scène. Rien de plus pénible que de se déplacer une énième fois vers l'objet de notre convoitise en cherchant vainement une solution. Pour parer à cela, il est maintenant possible de se téléporter d'un point à un autre afin d'interagir avec un objet : indispensable ! On n'hésitera donc plus à faire des allers-retours, que l'on incarne Henry White ou son acolyte, Samuel Cooper. Ou encore John Yesterday, personnage éponyme

qui essaye de retrouver la mémoire en se lançant à la recherche d'une secte satanique. Rien de moins. Ambiance polar, vous dit-on. Au total, ce sont donc trois personnages jouables, même si la part belle est faite à un seul d'entre eux. Si ce parti pris n'empêche pas le jeu d'être beaucoup trop court (comptez une dizaine d'heures maximum) il permet en revanche de choisir entre plusieurs fins... et pas nécessairement des happy ends. De quoi terminer le jeu avec un petit frisson dans le dos.

PIERRE ROPERT



PC JEUX Un bon polar, parfaitement rythmé.

EST > Rythmé > Drôle > Court
> Un peu trop facile

N'EST PAS > Ennuyant > Assez noir
> Doublé en Français

Prenant

72%

CONFRONTATION L'ÂGE DU RAG'NAROK

Plus que jamais, l'union fait la force

À défaut d'être très beau, *Confrontation* jouit d'artworks de qualité.

En bref

Confrontation mettra votre intelligence à rude épreuve avec...

- ✓ Son gameplay ultra-tactique
- ✓ Sa difficulté particulièrement relevée
- ✓ Ses joutes en multi par round
- ✗ Ses graphismes pas toujours heureux...

À défaut d'être beau et toujours bien réalisé, *Confrontation* fait son effet grâce à son gameplay tactique. Moins par sa difficulté surélevée et sa relative linéarité. Vous avez dit élitiste ?



Certaines cinématiques prendront le relais de l'action.

On connaissait *Confrontation*, le jeu de plateau autrefois créé par la société Rackham, disparue pour cause de faillite il y a deux ans. On va désormais faire connaissance avec *Confrontation : L'Âge du Rag'Narok*, déclinaison de la licence par Cyanide. Transposer un jeu de rôle en jeu vidéo n'est pas une première pour

le studio français, qui avait réussi son galop d'essai avec *Blood Bowl*. Mais tenter le pari de *Confrontation*, attendu avec impatience par toute une génération de rôlistes, promettait d'être plus compliqué, compte tenu du pedigree des standards du genre (*Baldur's Gate*, *Dragon Age*) sur la plateforme PC. Aussi, Cyanide a fait un choix. Un parti

pris autant imposé par son budget limité que par son souhait de se démarquer de la concurrence. Quelques minutes de jeu suffisent à comprendre les contours dudit choix : ce n'est pas dans son habillage mais plutôt dans son contenu que *Confrontation* tire

La
moindre
erreur
se paie
cash

sa quintessence. Le jeu développé par Cyanide n'est pas affreux, mais il manque clairement de finesse, aussi bien dans la modélisation des belligérants que dans les textures choisies. Le rendu est plus ou moins propre selon les décors, avec une mention concernant les passages

COOPÉRATION

L'agence tous risques

Pour déjouer l'armée du Scorpion, il vous faudra un plan sans accroc. Et des persos bien armés.



Au début, vous ne serez que quatre. Mais plus tard, vous pourrez faire votre tri parmi douze belligérants.



Chaque niveau atteint vous donnera accès à des points de compétence à répartir...



...en équipement, caractéristiques physiques ou encore compétences spéciales.

Tous les outils sur un plateau



dans le désert ou aux abords d'un canyon. Puisque l'esthétique n'est pas le fort de *Confrontation*, concentrons-nous plutôt sur son gameplay. Le scénario nous place au milieu des soldats du Griffon, déterminés à faire la lumière sur les agissements troubles du peuple du Scorpion. On démarre l'aventure avec un seul soldat, avant de libérer nos trois futurs compagnons d'armes. Si à quatre, on se défend toujours mieux que tout seul, ne tentez pas de percer les lignes ennemies de front. Ou alors, préparez-vous à signer votre arrêt de mort. Les combats répondent tous à une préparation tactique des plus minutieuses. À l'aide de la pause active, vous pourrez planifier les actions de votre escouade et une fois désactivée, observer le fruit de votre stratagème. Cet aspect stratégique est jouissif, d'autant qu'il exploite à merveille les compétences de vos personnages. Chacun d'entre eux

dispose d'une jauge de mana et par conséquent, de sorts d'attaque, de défense (protection ou régénération de vie) ou de soutien. S'il est fortement conseillé de faire appel à ce type de magie pour prévenir un éventuel danger, il vous faudra également surveiller les agissements de vos assaillants et découvrir assez rapidement leurs forces et faiblesses. Toutes ces précautions sont à prendre en compte car *Confrontation* est dur, très dur. La moindre erreur, la moindre faute d'appréciation se paie cash. En cas de coup fatal, les membres de votre escouade ne meurent pas tout de suite : ils agonisent. Un procédé pratique mais vicieux, puisqu'il vous oblige forcément à mettre un de vos éléments sur la touche pour soigner le souffrant... réduisant du même coup considérablement votre force de frappe. Heureusement, votre escouade, relativement faible au commencement de l'aventure, est

en mesure d'évoluer et d'améliorer ses compétences principales. On déplore néanmoins un manque de customisation des armes. Si les glyphes amassés ici ou là peuvent être enchâssés à votre équipement, on aurait aimé un peu plus de profondeur dans leur utilisation. C'est d'ailleurs le défaut principal de *Confrontation*, qui brille par son aspect tactique, moins par son originalité. On s'enthousiasme devant les premiers pas de Féria, personnage capable de se rendre invisible aux yeux de l'ennemi et de la partie infiltration que cela suggère. On déchantre très vite quand on se rend compte que la mission proposée reste malgré tout des

plus linéaires. Le mode Online, plus attrayant que le solo, contrebalance un peu cette sensation. Original avec ses joutes par round et la possibilité de changer sa composition d'équipe à l'insu de son rival, il permet en tout cas de choisir une des quatre factions du jeu (Griffon, Scorpion, Wolfen et Orque), ce qui n'est pas possible en solo ! Mais n'allez pas croire que *Confrontation*, *L'Âge du Rag'Narok* est une adaptation ratée. Efficace, son gameplay ultra-tactique en séduira plus d'un. Les moins doués et les plus impatients feront l'impasse, compte tenu de la grosse difficulté de l'ensemble et des graphismes datés.

ALIX DULAC

PC JEUX Efficace, bien ficelé mais ardu et trop élitiste.

EST > Difficile > Peu rythmé
> Particulièrement tactique

N'EST PAS > Beau > Réservé aux débutants
> Super immersif

Tactico-tactique 75%

YS : THE OATH IN FELGHANA

Portes, donjons, monstres



Ys, deux lettres anodines qui ont pourtant la faculté de remuer la fibre nostalgique d'un trentenaire ! Du moins s'il a passé sa jeunesse devant une Master System, la console 8 bits de SEGA. Si c'est votre cas, voilà qui devrait raviver quelques vieux souvenirs enfouis dans les méandres de votre hippocampe. À l'époque, nous tentions déjà de sauver le monde avec une épée mal affûtée et un bouclier en bois. Si Ys premier du nom reste un souvenir mémorable pour tous les fans de RPG, c'est avec une certaine appréhension que nous abordons ce nouvel épisode... en 2012 ! Pour tout vous avouer, il s'agit en fait d'un remake de *Ys III: Wanderers from Ys*. On retrouve donc l'esprit de la série en incarnant le héros Adol Christin, lequel s'embarque dans une aventure classique où il doit sauver veuves et orphelins en proie à de vilaines créatures. Le scénario tient comme d'habitude sur un ticket de métro,

C'est diablement efficace pour les amateurs...

mais qu'à cela ne tienne, la prise en main s'avère toujours aussi old school. Votre avatar se déplace facilement, il peut attaquer, sauter et lancer des sorts pour affronter les multiples dangers qui lui font face. Un mélange d'action et de plateforme plutôt bienvenu, mais ne rêvez pas, le cœur du jeu reste l'éradication de tout ce qui se présente à portée de votre lame. À force de verser le sang de vos ennemis, votre personnage engrange des points d'expérience et des pièces d'or qui lui permettent respectivement de gagner en puissance et d'acquérir de l'équipement plus performant. Vous l'avez compris, vous allez vous diriger d'un donjon à l'autre afin d'exterminer des hordes de créatures hostiles avant d'affronter des boss plus ou moins coriaces. Le concept est vieux comme le monde, mais il faut avouer qu'il fonctionne toujours, pour peu que vous aimiez le genre. Autrement, *Ys: The Oath in Felghana* risque de vous ennuyer



au bout d'un quart d'heure. Et ne comptez pas sur le moteur du jeu pour faire pétiller vos yeux. Bien que l'ensemble reste correct, le design général s'avère pauvre en détails et en effets visuels. Un parti pris de la part des développeurs qui offrent à leurs

fans un produit à l'ancienne dont la poussière et les toiles d'araignées enraillent un peu un gameplay vieillissant. C'est diablement efficace pour les amateurs... et totalement frustrant pour les autres.

CYRIL DUPONT

PC JEUX Du old school pour les purs et durs.

EST > Facile à prendre en main > Riche en combats > Pour les nostalgiques
N'EST PAS > Très riche en contenu > Long > Visuellement détaillé

Vintage

79%

LEGEND OF GRIMROCK

Moite, oppressant et mortellement dangereux, le donjon revient à la mode



Pour leur premier jeu, les Finnois d'Almost Human ont décidé de ne rien faire comme tout le monde. Qu'est-ce qui marche en ce moment ? Les gameplays expérimentaux ? Les graphismes façon pixel art ? *Legend of Grimrock*, avec son principe vieux comme le monde et sa superbe 3D (superbe pour un jeu indé, s'entend), fait tout l'inverse. Déjà, il reprend le bon vieux principe de l'exploration de donjons, principe ringardisé par *Ultima Underworld* il y a vingt ans déjà. D'un rigorisme total, *LoG* ne fait à peu près aucun compromis à la modernité. Votre escouade de quatre persos n'apparaît jamais à l'écran, avance case par case et ne se tourne qu'à 90°. Le scénario tient sur un Post-it (jeté dans le cachot de *Grimrock*, vous devez vous y enfoncer jusqu'à trouver la sortie), et l'aspect jeu de rôle est minimaliste. En fait, outre le traditionnel inventaire et les trois classes de personnages avec pour chacune

L'exploration fait passer les combats au second plan

une demi-douzaine de compétences, *LoG* ne s'octroie comme petite fantaisie qu'un système de runes pour les sorts et un peu de crafting pour les potions. Présenté comme ça, on aurait vite fait de conclure que ce n'est qu'un de ces jeux austères où l'on se contente de se farcir des monstres à la tonne et des couloirs au kilomètre. Grave erreur ! Déjà, le jeu d'Almost Human ne cède pas à la

mode de la génération procédurale. Ici, tout est amoureusement posé à la main, du moindre monstre au plus petit loot. Et surtout, les développeurs ont particulièrement travaillé leurs énigmes. Retorses, variées, mais jamais frustrantes, elles sont d'une telle qualité que le plaisir de l'exploration ferait presque passer les combats au second plan. Préparez-vous à vous prendre la tête, voire à prendre... des notes. Oui oui, avec un papier et un crayon. Ah, ça, c'est sûr, on avait perdu l'habitude. Toutefois, ce soin apporté à la carte des donjons et ces énigmes tordues sont tout



autant la force de *Legend of Grimrock* que sa faiblesse. Ceux qui y chercheraient le challenge toujours renouvelé d'un *Dungeons of Dredmor* peuvent passer leur chemin. Même s'il est possible de recommencer le jeu en customisant les classes de personnages, sa rejouabilité n'est certainement pas sa qualité première : *Legend of Grimrock*

est avant tout une aventure avec un début et une fin. Une aventure longue, addictive, terriblement rétro, mais à la réalisation de haute volée et à la difficulté impeccablement réglée. Le genre de titre sur lequel on revient, inlassablement, autant par nostalgie que pour le plaisir simple de ses mécaniques imparables.

CORANTIN LAMY

PC JEUX À la fois rétro et furieusement moderne.

EST > Rétro > Beau > Très bien ficelé

N'EST PAS > Vieillot > Un *Rogue-like* > Très varié

Comme en 40

85%



EXTRA-LIFE

Faites durer le plaisir !

↓ DOWNLOAD

MOD

LONGUE DURÉE

MONDES PERSISTANTS

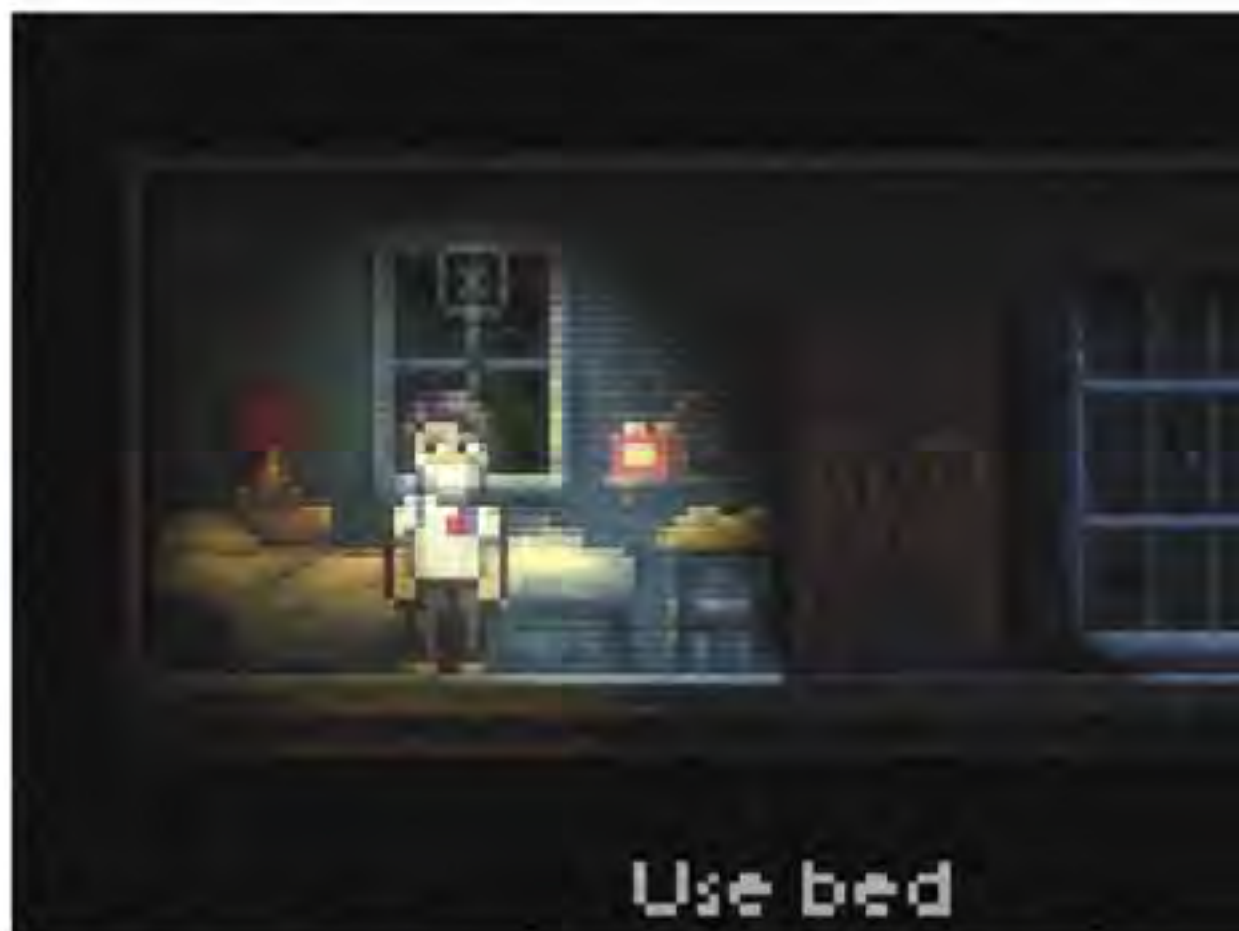
CULTURE

E-SPORTS

JEUX INDÉPENDANTS



Les graphismes, sous leur aspect minimaliste, sont très travaillés.



WIZORB

Sur le papier, *Wizorb* n'est qu'un bête casse-briques, comme le préhistorique *Arkanoïd*. Pas de quoi fouetter un chat donc.

Sauf qu'il utilise une grammaire et une esthétique typiquement jeu de rôle, période 8-bits, qui lui donnent un charme fou. Lorsqu'on utilise l'un de ses pouvoirs, pour par exemple donner un effet à la balle ou balancer une boule de feu, on pense forcément très fort au premier *Zelda*. Et quand on affronte un boss ou qu'on rentre au village, ce sont les RPG pur jus, à la *Dragon Quest*, qui se rappellent à nous. Mais il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit surtout d'une relecture funky et rythmée d'un genre, le casse-briques, qu'on n'avait pas connu aussi en forme depuis longtemps.

Site : <http://www.wizorb.com/> C.L.



Lone Survivor

Seul dans le noir

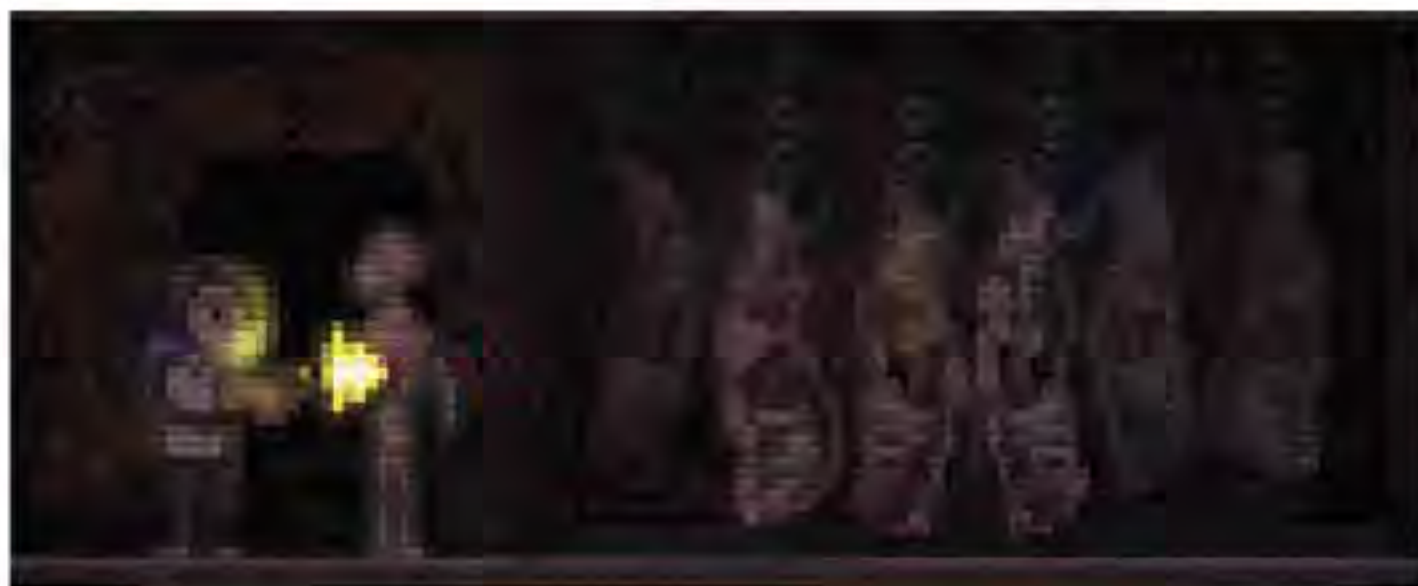
De *Lone Survivor*, on pourrait se contenter d'encenser les graphismes faussement minimalistes mais vraiment réussis, qui jouent à la perfection sur les ombres et les lumières, bien mieux que la plupart des productions 3D actuelles. Mais s'attarder sur son esthétique très réussie, ça serait prendre le risque de ne pas rendre assez honneur à l'ambiance fantastique qu'il dégage. Une ambiance de peur, d'horreur, et de mort ; une ambiance oppressante comme on n'en avait plus guère vue depuis *Silent Hill 2*. *Lone Survivor* se déroule dans un internat plongé dans

DOWN
LOAD

Attention,
petit
bijou !

une nuit perpétuelle et envahi par des monstres décharnés et sans visage. Le héros apparaît comme le seul survivant, car le reste du monde dans son ensemble a semble-t-il cessé d'exister. Il n'y a nulle secours à attendre, nul espoir, et pourtant, notre héros va devoir progresser, jour après jour, de sa chambre familière jusqu'à une très hypothétique issue. Quitte à profiter des recoins et des zones d'ombres pour éviter les monstres, à moins qu'en dernier recours, il ne se résolve à leur coller trois balles dans la tête. Mais il devra aussi, sur sa route, ramasser de la nourriture, des piles, et des gadgets divers pour améliorer son quotidien et optimiser son exploration. Car non content d'être un « survival horror » à la *Silent Hill*, *Lone Survivor* est aussi un survival tout court, ces jeux où l'on doit gérer la faim et la fatigue de son personnage. Ça aurait pu sembler répétitif, à la longue, mais il n'en est rien : l'univers de *Lone Survivor* est un vrai petit bijou d'intelligence, et on y progresse avec la peur au ventre, mais sans jamais la moindre frustration. Une leçon à l'adresse des grosses productions.

Site : <http://www.lonesurvivor.co.uk> C.L.





All Zombies Must Die

Le retour (encore et toujours) des zombies

Waveform

En matière de prise en main, on pensait avoir tout vu. Les shooters ont inventé le défilement vertical, Mario a popularisé le déplacement horizontal, et il faudra désormais compter avec la progression sinusoidale. Dans *Waveform*, en effet, le joueur peut agir sur la forme d'une onde, en modifiant son amplitude et/ou sa longueur d'un mouvement de souris. L'onde faisant office de rail pour une petite capsule capable de ramasser des orbes bonus, le but du jeu sera de modifier sa forme à chaque instant pour décrocher le meilleur score possible. Un principe déroutant mais vite accrocheur. À noter que la musique s'adapte même à la forme de votre onde, se faisant tantôt plus rapide, tantôt plus aiguë. Bien vu.

Site : Steam
C.L.



Les missions s'avèrent assez répétitives.



Les zombies-flics doivent être abattus par derrière.



Comme dans Left 4 Dead, il y a des infectés spéciaux.

Une ville en ruine, une invasion de zombies, quatre héros bien décidés à survivre et des tas d'armes : on vous passe les détails, *All Zombies Must Die*, c'est du vu et revu. Les développeurs, qui en ont bien conscience, sont les premiers à se moquer d'eux-mêmes lors de dialogues un peu poussifs. Mais à part ça ? À part ça, *All Zombies Must Die* propose un petit cocktail d'action en vue du dessus carrément pas désagréable. D'autant qu'il est servi par une réalisation soignée et par des objectifs plus variés que ceux du jeu de massacre moyen. Bon, pas d'aflolement, ça reste assez attendu, et malgré le petit côté jeu de rôle et la possibilité de fabriquer ses propres armes, on multipliera surtout les allers-retours en suivant sa boussole et en massacrant d'interminables vagues de zombies. *All Zombies Must Die* ne bouleversera donc pas vos certitudes,

mais il propose un défouloir très honnête, à jouer aussi bien seul qu'avec des amis. Un bémol : lors du test, le jeu s'est avéré injouable à la manette Xbox 360. Difficile de savoir s'il s'agit d'un bug ou d'une incompatibilité définitive, mais c'est d'autant plus étonnant qu'il est initialement sorti sur console. C.L.

VIDÉO

QUATRE VIDÉOS QUI ONT FAIT LE MOIS

Qu'elles soient destinées à en mettre plein la vue, ou juste à dévoiler sans fards les possibilités d'un titre à venir, les vidéos des éditeurs rythment la vie des joueurs accros aux nouveautés. Mais si elles nous montrent les jeux sous leur meilleur jour, les joueurs ne sont pas dupes : de beaux graphismes et une mise en scène époustouflante ne font pas forcément de bons jeux, comme l'a prouvé *Dragon's Lair II* y a trente ans. La preuve en vidéo, avec, en guise de conclusion, un trip rétro qui parlera forcément à ceux dont l'enfance fut bercée par les tortues les plus célèbres du monde.

**DOWN
LOAD
RÉTRO OU
MYTHO ?**



1 BORDERLANDS 2

<http://youtu.be/MCWJUSulno>

Ni très fin ni très classe, *Borderlands 2* en met pourtant plein les yeux et plein les oreilles. Vivement le 18 septembre et le grand retour de Claptrap !



2 JOUEUR DU GRENIER

http://youtu.be/Za_mWpklkKQ

Ok, *Dragon's Lair* est une proie facile, mais dans son dernier épisode, le joueur du grenier le démonte avec tellement de brio qu'on a presque envie d'y rejouer.



3 TORTUES NINJA

<http://youtu.be/M7oE2iKBMgc>

Si vous avez eu une enfance, vous avez connu les *Tortues Ninja*. En voici le générique culte, revu et corrigé en stop motion. Ça coûte pas cher et ça fait du bien.



4 SIM CITY

http://youtu.be/vS0qURI_JJY

On vous en parlait le mois dernier, mais c'est encore mieux en vidéo : le moteur du prochain *Sim City* est vraiment bluffant. On espère que le jeu le sera aussi.

SITES INTERNET

Webgames gratuits

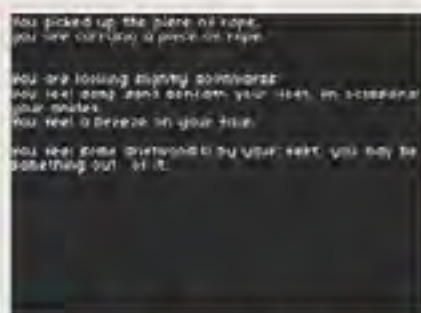
Du plaisir en ligne



1 EPIC SAX GAME

Si vous traînez dans les bas-fonds du Net, vous connaissez forcément ce saxophoniste moldave qui brilla à l'Eurovision en 2010 et dont la postérité est assurée à jamais grâce au Net. *Epic Sax Game* permet de revivre son parcours, de sa chambre d'ado jusqu'à ce qu'il devienne un meme sur YouTube. Attention, c'est loin d'être évident !

Site : <http://bit.ly/GVckaX>



2 SOLITARY SAND

Voilà un jeu d'aventure hautement conceptuel, puisqu'il s'agit d'un FPS en mode texte. Concrètement, on se déplace avec la souris et avec ZQSD (basculez en QWERTY avec Maj+Alt si nécessaire), sauf que notre personnage est aveugle et n'a pour seule indication que des phrases telles que : « Vous sentez du sable sous vos pieds. » Curieux.

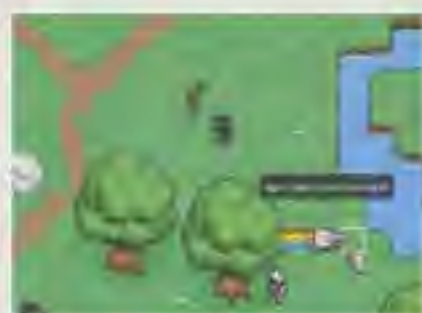
Site : <http://bit.ly/GMAeDe>



3 FIXATION

Kathryn ne trouve le repos qu'en fumant cigarette sur cigarette. Ça tombe bien : la fumée, c'est ce qui lui permettra de s'en sortir, en activant des détecteurs, en se protégeant contre les lasers, ou en faisant des ronds qui enclencheront des mécanismes. Assez politiquement incorrect, mais non dénué d'une certaine poésie.

Site : <http://armorgames.com/play/13070/fixation>



4 BROWSER QUEST

Avec ses allures de *Zelda* 16-bits et ses mécanismes de MMO simplifiés, on peut trouver *Browser Quest* un peu limité. Le jeu étant entièrement programmé en HTML5, il s'agit surtout d'une démonstration technologique. Toutefois, dans le genre petit jeu qu'on lance vite fait pendant la pause, il est parfait.

Site : <http://browserquest.mozilla.org/>



BIENTÔT À LA MODE

HALF-LIFE 2

No More Room in Hell Beta v1.03a

Survivants de l'enfer

Vous avez dévoré *Left 4 Dead 2* jusqu'à plus faim et cherchez d'autres crânes à exploser ? Nous avons la solution : *No More Room in Hell*. Disponible depuis l'année dernière, la bêta du mod d'*Half-Life 2* s'offre une belle mise à jour. Pas mal de bugs y sont éradiqués, tandis que le gameplay se voit enfin rééquilibré. Et comme un mort vivant en cache souvent un autre, *No More Room in Hell* accueille aussi un mode Survie (par vagues). Pour le coup, il est nécessaire de privilégier la coopération, les ennemis ayant une fâcheuse tendance à réapparaître un peu n'importe où.



L'ambiance est particulièrement oppressante.

On nettoie la zone – au shotgun, évidemment – en prenant bien soin de faire les angles, quand d'un coup d'un seul, un fiéffé revenant arrive et nous attaque à revers ! Espérons que ce souci de réapparition sauvage soit corrigé dans la prochaine mise à jour, car c'est bien le seul tir manqué de ce nouveau mode. En contrepartie, ce dernier offre un contenu aussi énorme qu'un zombie sous hélium : nouveau perso jouable, armes inédites, nouvelle map, etc. Autant dire qu'il y a à boire et à manger... pour les zombies ! En effet, *No More Room in Hell* est particulièrement difficile (l'IA ennemie a été améliorée), et surtout très intense. Depuis la dernière version, on note aussi que le développeur est resté à l'écoute des joueurs : les dégâts causés par les armes de mêlée sont réajustés, tout autant que les statistiques des zombies. Enfin, en tuant vingt ennemis d'affilée, il est possible d'obtenir une réapparition supplémentaire. Dans ce cas, on s'essaie au hors-piste



PCJEUX À RETENIR

Mod No More Room in Hell
Site www.nomoreroominhell.com
Avancement Bêta v1.03

pour plonger dans l'obscurité et récupérer de nombreuses caisses bonus. Finalement et malgré un manque d'équilibrage, le challenge proposé par cette bêta vaut vraiment le coup de battre. Une expérience qui prend aux tripes ! **K.R.**



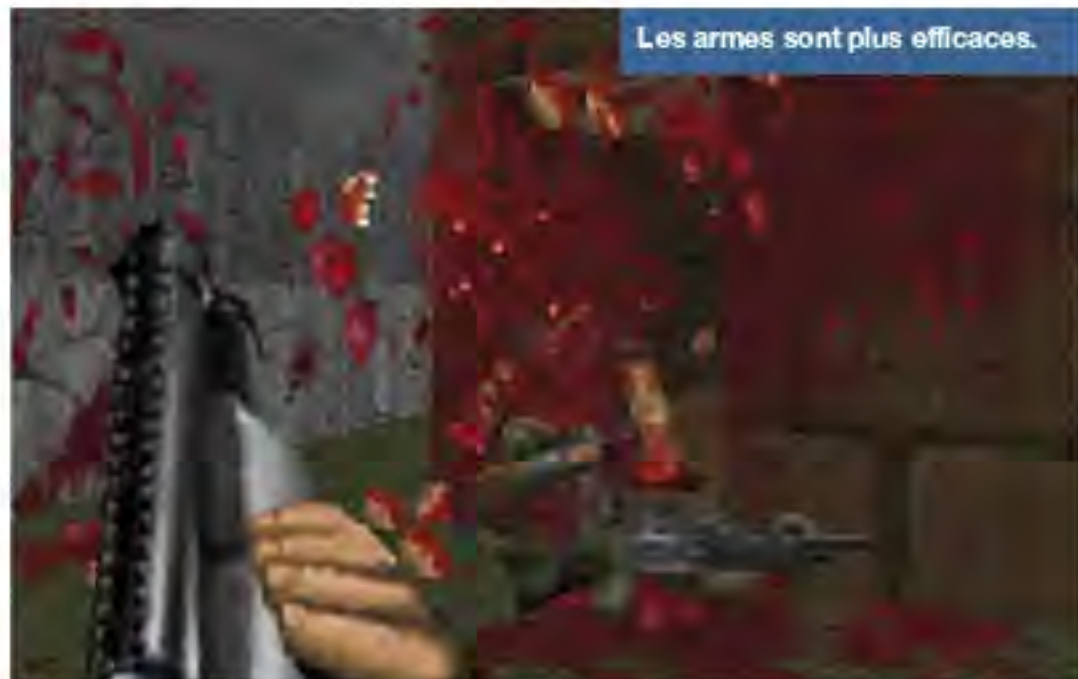
On vous déconseille cet hôpital !

DOOM

Brütal Doom

Il porte bien son nom

Qui aujourd'hui n'a jamais joué à *Doom* ? Pour beaucoup, et avant les *Call of Duty*, *Crysis* ou autres *Battlefield*, c'est bien avec le titre d'id Software que sont nés les premiers carnages à la première personne.



Les armes sont plus efficaces.



Finish him !

À condition d'avoir dix-huit ans, le mod suivant est une occasion en or de rattraper le temps. *Brütal Doom* (notez le délicieux tréma nordique), c'est des litres de sang au plafond... et en tapisserie ! Le son sature, les ennemis éclatent en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, et on apprend d'instinct la technique du headshot. Littéralement, et à l'aide du Berserk, il est désormais possible d'effectuer des fatality, à la manière de *Mortal Kombat* ! En plus de ça, la vitesse d'animation, l'IA ennemie et les armes sont

surboostées : une vraie boucherie. Évidemment, le soft accuse ses dix-neufs bougies, mais avec des effets de lumière (et de particules) inédits, le coup de vieux se fait plus discret. Jouable en coopération, et compatible avec les niveaux de *Doom*, *Doom 2* et *Final Doom*, ce mod se résume en un mot : ultime ! **K.R.**

PCJEUX À RETENIR

Mod Brütal Doom
Site www.skulltag.com/forum/viewtopic.php?f=13&t=26904
Avancement Version 0.15a



Ah, Terraria et son style old school...

TERRARIA

Terraria Reborn Mod

La chasse aux items

Il y a quelques semaines, le développeur de *Terraria* jetait un pavé dans la mare en annonçant, via un communiqué, qu'il n'y aurait plus de mise à jour pour son jeu fétiche. Heureusement, le principal concurrent de *Minecraft* peut compter sur une communauté de supers moddeurs qui n'hésitent pas à se plier en quatre pour assurer la pérennité du jeu. En témoigne le *Reborn Mod*, qui ajoute un contenu pantagruélique, allant des accessoires aux armes supplémentaires. Les fans de la première heure devraient également y trouver leur compte, avec pas moins de quatre nouveaux boss (dont un exclusivement en mode hardcore).

Si les quelques apparences bonus ne vous satisfont toujours pas (les goûts et les couleurs...), sachez aussi qu'un

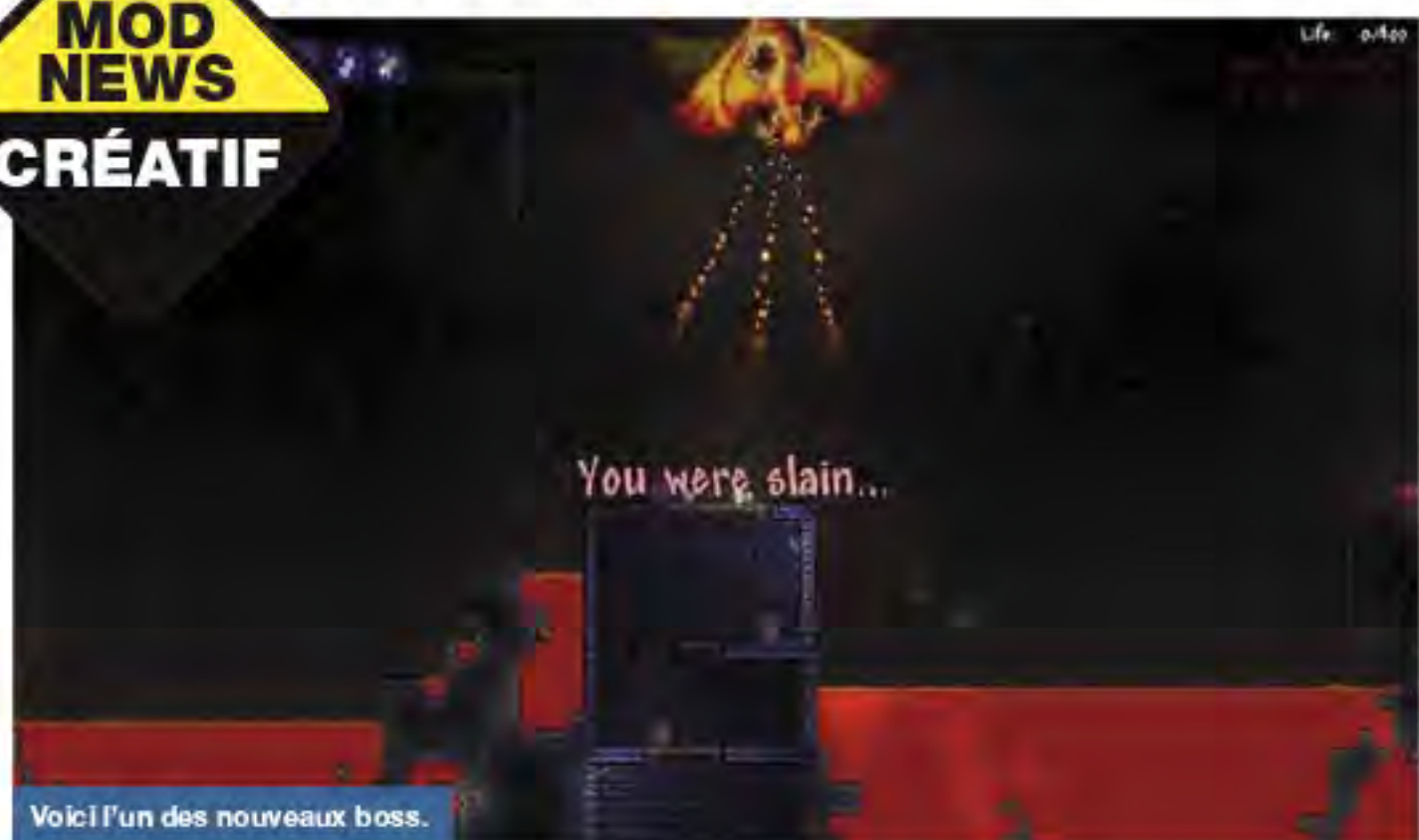
mode Capture the Flag est au programme. Entre amis, cet ajout tourne vite

au pugilat, chacun essayant de grappiller des points face à l'adversaire ! Autant dire que votre emploi du temps risque d'être chargé, tout en sachant qu'une version 2 est disponible depuis le 24 mars dernier. Au menu : toujours plus de boss et d'items, à tel point qu'on se demande où la petite équipe va s'arrêter. Une excellente manière de creuser un peu plus l'expérience de *Terraria*, malgré l'abandon de son géniteur. Reste un petit bémol : l'installation du mod n'est pas des plus intuitives, notamment pour les anglophobes. Rien d'insurmontable cela dit, le résultat valant de toute façon le coup de pioche. Car même si le soleil décline sur *Terraria*, ce *Reborn Mod* sonne comme une renaissance. **K.R.**

PC JEUX À RETENIR

Mod Reborn Mod
Site www.terrariaonline.com/threads/wip-rebornmod.82941/
Avancement Version 2

**MOD
NEWS
CRÉATIF**



Voici l'un des nouveaux boss.



« Chérie ? Je suis rentré ! »

AMNESIA : THE DARK DESCENT

The Anguish

Bienvenue à la maison

C'est le printemps, et les mods continuent de fleurir pour *Amnesia : The Dark Descent*. Il faut dire qu'avec son outil de modding libre, le jeu laisse champ libre à l'imagination des

apprentis Stephen King. Malheureusement, dans la grande majorité des cas, le scénario est relayé au second plan au profit d'effets visuels surabondants : au pays des moddeurs, c'est la course à qui fera le plus sursauter le joueur ! Du coup, les maps perdent en saveur et on finit par attendre le fameux moment censé nous mettre la frousse. Dans *The Anguish*, vous incarnez un riche docteur qui, après une soirée un peu trop arrosée, arrive dans son luxueux manoir. Petit problème, la maison est désespérément vide (du moins c'est ce qu'il croit). En plus, sa femme n'a pas préparé le repas : un comble, en 1856 ! Trêve de plaisanterie, nous avons réellement été conquis par ce premier aperçu, tant il parvient à maintenir une tension permanente. Au final, et même si il ne s'agit encore que d'une démo, l'effort apporté à l'écriture et au montage des scripts promet une belle nuit blanche...

ou de beaux cauchemars, c'est selon. **K.R.**



PC JEUX À RETENIR

Mod The Anguish
Site <http://www.moddb.com/mods/the-anguish>
Avancement Démo

BRÈVES

Ultimate Creeper

Dans *Minecraft*, même le plus inoffensif des mods peut révéler un gameplay inédit. *PC Jeux* est fier de vous présenter l'Ultimate Creeper. Kézako ? Eh bien, imaginez un creeper (un monstre redoutable du jeu, sorte de bombe sur patte) exploser à quelques mètres de votre perso. A priori, la menace n'est plus... Mais surprise ! La bête tente déjà de remonter du cratère. Vous l'aurez compris, l'Ultimate Creeper est un creeper infini, et le seul moyen d'en venir à bout est de le tuer sans qu'il n'explose. Le mod s'appliquant à tous les creepers du jeu, on ose à peine imaginer vos futures expéditions souterraines. **K.R.**



JEUX CONNUS, IDÉES NEUVES !

Star Wars : The Old Republic

Les compétences d'Héritage

Apportant une vaste gamme d'améliorations, de fonctionnalités et de contenus, la prochaine mise à jour 1.2 de *Star Wars : The Old Republic*, disponible au moment où vous lisez ces lignes, est très justement nommée *Héritage*, du nom de cette nouveauté très attendue par les joueurs. Voici tous les détails de cette fonctionnalité inédite !

UNE FONCTIONNALITÉ À DÉBLOQUER



Les débuts d'une grande famille. Choisissez votre nom d'Héritage avec soin, car il est partagé avec tous vos personnages du serveur.

Lorsque l'on crée son premier personnage et qu'on commence sa saga dans la Galaxie, l'Héritage est masqué. Inutile, donc, d'espérer fonder votre dynastie dès votre première connexion. Pour y avoir accès, il est nécessaire de finir l'acte I de l'histoire d'un personnage, généralement vers les niveaux 30-32.

Ne commencez pas d'autres personnages avant d'avoir terminé l'acte I du premier, vous perdriez de l'expérience d'Héritage ! Une fois ce chapitre clos, le jeu propose de choisir un « nom d'Héritage ». Réfléchissez-y bien, car ce nom est commun à tous les personnages d'un serveur de jeu et ne peut être modifié pour le moment !

Le nom d'Héritage s'affiche par défaut à côté de votre nom de personnage. Une option du menu de configuration permet soit de l'afficher en dessous, soit de le masquer pour évoluer incognito sans avoir à supporter le poids familial. Sachez que ce ne sont que des options d'affichage qui ne vont pas influencer sur la contribution au système.

ARBRE GÉNÉALOGIQUE



Il faut glisser un premier personnage pour commencer son arbre généalogique. C'est de lui que vont dépendre les relations futures.

Le système d'Héritage s'inspire directement du modèle des grandes familles mythiques des films (Skywalker, Organa...) et offre à ceux qui sont plus adeptes d'authenticité la possibilité de créer un arbre généalogique mettant en images les relations entre ses personnages. Les liens sont variés et non limités aux pures relations de sang ; on a le choix entre : allié, enfant, enfant adopté, conjoint, rival et frère/sœur. Cette grande liberté permet de trouver une cohérence entre des personnages de races et de vocations pourtant diamétralement opposées.

Le système est simple et intuitif : on glisse les portraits de ses personnages au milieu de l'écran et une roue, avec les six relations possibles, permet de spécifier pour chaque cas la nature du lien qui relie les personnages. En quelques clics, on pose ainsi les bases de son histoire familiale.

« JUSTE UNE BARRE »

Comme le faisait remarquer avec humour Daniel Erickson, lead game designer, lors d'une conférence donnée début mars à Austin. En effet, jusqu'au déploiement de la v1.2, l'Héritage se contente d'ajouter, en dessous de la traditionnelle barre verte, une seconde barre d'expérience violette. Cette dernière se remplit grâce à de l'expérience d'Héritage qui est gagnée en complément de l'expérience normale, dès son nom d'Héritage choisi, quel que soit le personnage du serveur joué. Les niveaux d'Héritage (limités à 50) se gagnent donc petit à petit, à mesure que l'on joue, sans demander une contribution quelconque. Chaque fois que vous tuez des monstres ou que vous rendez une quête, vous gagnez de l'expérience d'Héritage en plus de l'expérience classique !



Le système d'Héritage favorise la création de nouveaux personnages, histoire de se faire plaisir sur le long terme...


**LONGUE
DURÉE**

 Grâce à l'Héritage,
améliorez
votre
avatar !

Des races, jusqu'à présent réservées à l'Empire, sont accessibles aux joueurs de la République et vice-versa. Ça ne va pas aider sur les champs de bataille !

CLASSES



Les quatre classes de l'Empire et les quatre classes de la République ont leurs onglets séparés mais le même style d'améliorations à disposition.

Les statistiques démontrent que les joueurs de *Star Wars : The Old Republic* aiment créer plusieurs personnages (une moyenne de sept avatars par compte de jeu a été constatée de source officielle) et heureusement. Car l'Héritage propose de monter un personnage de chaque classe pour accéder à tout un ensemble de bonus (huit par classes) présentés en deux rangs.

La rangée supérieure regroupe trois capacités, spécifiques à la classe, qui vont se débloquent au fur et à mesure de l'évolution dans l'histoire du personnage.

Les deux premiers icônes se débloquent en finissant l'acte II de l'histoire du personnage. Vous obtenez une nouvelle « emote » (commande permettant au personnage de réaliser une animation comme lever la main pour saluer, par exemple) et l'accès au buff de cette classe avec tous les autres personnages de l'Héritage. Notez que cette amélioration n'est pas cumulable avec celle de la « classe miroir », mais comblera efficacement son absence dans votre groupe de zones litigieuses ou d'opérations. Par exemple, si vous finissez l'acte II avec votre Chasseur de primes, votre Jedi Consulaire peut améliorer l'endurance de son groupe en l'absence d'un Soldat !

Le dernier icône apporte la capacité héroïque, un puissant pouvoir de combat. Cette dernière a un délai de réutilisation de 10 minutes et n'est utilisable que lorsque l'amélioration « instant héroïque » est disponible, soit toutes les 20 minutes, pour une durée d'1 minute. Cette capacité ne peut être utilisée en zone de guerre ou en opérations afin de ne pas donner un avantage disproportionné à certains joueurs.

La rangée inférieure présente cinq capacités, liées aux cinq compagnons du personnage. Une fois que sont terminés l'ensemble des quêtes et des dialogues d'un compagnon (donc en atteignant une affection maximale), le compagnon apporte des avantages liés à son style de jeu.

En effet, on peut classer les compagnons en cinq groupes, suivant les rôles qu'ils tiennent, chacun apportant une amélioration spécifique :

- Tank de mêlée : augmente le bonus à la précision
- Tank à distance : augmente le maximum de points de vie
- DPS de mêlée : augmente l'index d'afflux
- DPS à distance : augmente les chances de coup critique
- Soigneur : augmente le bonus aux soins totaux reçus

En complément de ce bonus, finir l'histoire d'un compagnon offre une réduction du délai de rechargement du moment héroïque de 1 minute et une augmentation de sa durée de 12 secondes.

On ne peut débloquent qu'une seule fois un type de compagnon donné. La seconde fois, on obtient un bonus de +10 en présence. Donc, si vous terminez l'histoire de T7-01, tank à distance du Chevalier Jedi, et obtenez un bonus à la précision. Si, par la suite, vous finissez l'histoire du Lieutenant Pierce avec votre Guerrier Sith, vous ne cumulerez pas le bonus car c'est également un tank à distance.



JEUX CONNUS, IDÉES NEUVES !

ESPÈCES



Neuf espèces sont jouables et toutes peuvent être débloquées en montant des personnages niveau 50 ou en déboursant 1,5 million de crédits.

Une fois le niveau maximum (50) atteint avec une espèce, vous accédez à cette race pour toutes les classes, y compris pour la faction opposée. Vous pouvez également choisir de débourser 1.5 million de crédits pour débloquer une race.

> Une fois 50 avec votre Guerrier Sith de sang pur, vous pouvez créer un Jedi Consulaire de Sang pur !

LES NEUF CLASSES DÉBLOCABLES

- Chiss
- Cyborg
- Humain
- Miraluka
- Mirialan
- Rattataki
- Sith de sang pur
- Twi'lek
- Zabrak



Ce n'est que le début. Dès la v1.3, des dizaines de nouvelles capacités seront débloquées grâce à l'Héritage.

ET LA SUITE ?

Les développeurs ont à leur disposition un outil génial, aux possibilités multiples, qui va évoluer, s'enrichir et accompagner le jeu pendant toute sa durée de vie. Des améliorations sont déjà envisagées comme, par exemple, la possibilité d'inclure les personnages d'autres joueurs dans son arbre généalogique !

Il faut également s'attendre à voir régulièrement arriver de nouvelles récompenses liées aux niveaux d'Héritage, voire le niveau maximum (50) être revu à la hausse. En tout cas, l'onglet est déjà prévu pour la v1.3 avec quatre nouvelles catégories de capacités (avancée, compagnon, voyage, convenance) très alléchantes.

Alors profitez sans plus attendre des histoires riches de toutes les classes et montez votre niveau d'Héritage, vous n'allez pas le regretter !



AUTRE

Ce dernier onglet n'est pas le moindre car il présente cinq catégories de capacités pouvant être soit achetées, soit débloquées. Suivant le cas, des prérequis sont nécessaires en niveau d'Héritage, en rang social ou en alignement (lumineux/obscur). Il est souvent nécessaire de déboursier également un bon nombre de crédits.

ATTENTION

Certaines capacités peuvent être déverrouillées gratuitement en remplissant les conditions. Quand seule une option d'achat est présentée, il n'y a pas le choix : il faut déboursier des crédits, accompagnés d'un niveau d'Héritage.

Les trois capacités d'alignement (lumière ou obscurité) vont offrir des améliorations temporaires permettant de prendre moins de dégâts, de faire plus de soins et de dégâts ou de voler de la vie à son compagnon.

NOM	DESCRIPTION	DÉVERROUILLAGE	ACHAT
Héritage d'équilibre	Transfert de points de vie du partenaire au joueur	Niveau 50/Obscurité V	Niv. d'Héritage 10/250 000 C
Héritage d'unité	Réduction temporaire des dégâts subis	Niveau 50/Lumière V	Niv. d'Héritage 10/250 000 C
Héritage de sacrifice	Augmentation temporaire des soins et dégâts effectués	Niveau 50/Neutre	Niv. d'Héritage 10/250 000 C

Les cinq compétences de vaisseau vont doter votre astronef préféré des dernières technologies : un droïde pour acheter et réparer votre équipement, une boîte aux lettres, des mannequins pour tester vos dernières techniques de combat et, enfin, un accès au réseau galactique d'échange neutre, permettant donc de commercer avec la faction opposée.

NOM	DESCRIPTION	ACHAT
Droïde de réparation	Permet de vendre, acheter, ou réparer	Niv. d'Héritage 7/1 000 000 C
Boîte aux lettres de vaisseau	Permet d'envoyer du courrier	Niv. d'Héritage 10/500 000 C
Mannequin d'entraînement d'opérations	Permet de tester ses dégâts sur les boss	Niv. d'Héritage 10/500 000 C
Mannequin d'entraînement de zone de guerre	Permet de tester ses dégâts sur les joueurs	Niv. d'Héritage 10/500 000 C
Kiosque du marché galactique	Accès au réseau d'échange galactique neutre	Niv. d'Héritage 25/5 000 000 C

Les quatre capacités de Bravoure apportent des compétences de combat à main nue pour lancer une bagarre générale dans la cantina locale !

NOM	DESCRIPTION	DÉVERROUILLAGE	ACHAT
Coup de poing	Mouvement de combat sans arme	Rang 5 de Bravoure	Niv. d'Héritage 5/30 000 C
Direct	Mouvement de combat sans arme	Rang 10 de Bravoure	Niv. d'Héritage 8/30 000 C
Uppercut	Mouvement de combat sans arme	Rang 15 de Bravoure	Niv. d'Héritage 10/30 000 C
Raclée	Mouvement de combat sans arme	Rang 25 de Bravoure	Niv. d'Héritage 15/30 000 C

Les trois compétences utilitaires concernent essentiellement le voyage en réduisant le délai de réutilisation du laissez-passer de la flotte (permettant de se téléporter sur votre flotte) de 18 à 12 heures et du voyage rapide de 30 à 24 minutes. Il offre enfin une nouvelle capacité de sprint permettant de réduire son délai de réutilisation d'1 minute au maximum.

NOM	DESCRIPTION	ACHAT
Laissez-passer de flotte d'Héritage	Rang I : réduction du délai de réutilisation de 1h	Niv. d'Héritage 5/100 000 C
	Rang II : réduction du délai de réutilisation de 2h	Niv. d'Héritage 10/200 000 C
	Rang III : réduction du délai de réutilisation de 3h	Niv. d'Héritage 15/300 000 C
Voyage d'Héritage	Rang I : réduction du délai de réutilisation de 1 min	Niv. d'Héritage 5/100 000 C
	Rang II : réduction du délai de réutilisation de 2 min	Niv. d'Héritage 10/200 000 C
	Rang III : réduction du délai de réutilisation de 3 min	Niv. d'Héritage 15/300 000 C
Accélérateur	Vitesse augmentée pendant une brève période	Niv. d'Héritage 8/2 000 000 C
	Amélioré I : réduction du délai de réutilisation de 30s	Niv. d'Héritage 10/1 000 000 C
	Amélioré II : réduction du délai de réutilisation de 1min	Niv. d'Héritage 12/1 500 000 C

Enfin, **les quatre compétences de sociabilité** permettent de danser avec son compagnon et d'utiliser tout un jeu de nouvelles emotes (technologie, outils et double laser) qui donneront un air important à votre personnage.

NOM	DESCRIPTION	DÉVERROUILLAGE	ACHAT
Partenaire de danse	Permet de danser avec son compagnon	Social II	Niv. d'Héritage 3/25 000 C
Technologies - Emotes	Permet d'utiliser le bloc de données, l'holocom et la carte	Social IV	Niv. d'Héritage 8/50 000 C
Outils - Emotes	Permet d'utiliser le scanner rouge/vert, les jumelles et la soudure	Social VI	Niv. d'Héritage 12/100 000 C
Double laser - Emotes	Permet d'utiliser le double laser	Social X	Niv. d'Héritage 15/150 000 C



JEUX CONNUS, IDÉES NEUVES !

Pour corser la partie, il faudra parfois remplir des objectifs précis en plus de repousser l'adversaire.



Mass Effect 3

Engagez-vous, qu'ils disaient !

Mass Effect 3 n'a probablement pas eu le succès d'estime escompté par BioWare, tant le final a déçu certains fans de la première heure. Mais si l'épilogue n'a pas été du goût de tous, l'apparition d'un mode multijoueur a été une agréable surprise. Initialement prévu comme un jeu à part entière, le multi de *Mass Effect 3* a finalement été ajouté à la campagne solo. Du pur bonus, certes un peu incomplet, mais étrangement addictif. Le gameplay est on ne peut plus simple : résister à des vagues d'ennemis en jouant la coopération avec trois alliés. Pas d'affrontements entre joueurs, il y a déjà bien assez à faire pour sauver la galaxie sans se mettre sur la trogne, et ce n'est pas le commandant Shepard

qui affirmera le contraire. Ce mode multi fait en réalité penser à un genre de *Left 4 Dead* futuriste, où l'on combat les Moissonneurs, comparables à des zombies armés de fusils d'assaut. S'y ajoutent les soldats de Cerberus, plus



Les effets visuels de la charge biotique envoient du lourd.

traditionnels, et les Geth, des créatures synthétiques. Chaque adversaire a évidemment ses points forts et ses points faibles, et affronter les vagues d'ennemis tout en remplissant des objectifs spécifiques, comme éliminer certaines cibles en un temps requis ou tenir une position, est loin de ressembler à une balade de santé. À ce titre, parvenir à la dixième vague puis tenir tête à l'afflux d'adversaires avant d'évacuer les lieux tient du véritable challenge. Il faudra véritablement jouer la coopération pour espérer y parvenir. Et en mode de difficulté « Or », voir passer furtivement un soldat ninja de Cerberus ou entendre le cri stressant d'une Furie rendra parano n'importe quel joueur.



Une silhouette bleue indique où sont les alliés à travers les obstacles lorsqu'ils ne sont pas directement visibles.

**LONGUE
DURÉE**

Le mode multi
est une agréable
surprise.

Pour les affronter, on a donc le choix entre six spécialisations, du franc-tireur, genre de tireur d'élite, au porte-étendard, spécialiste du corps à corps, en passant par l'adepte et ses pouvoirs biotiques. Chaque victoire vous permettra d'accumuler deux précieuses ressources. L'expérience, d'une part, vous permettra de progresser, sachant qu'il ne sera pas possible de compléter la totalité des arbres de compétences. Il faudra faire des choix en conséquence. Les crédits, d'autre part, vous serviront à débloquent de l'équipement de manière totalement aléatoire. Un système un peu frustrant, mais qui participe à l'envie de relancer une partie pour acquérir de nouvelles armes ou une nouvelle race jouable (celle-ci ayant une influence notable sur les pouvoirs de chaque spécialisation). Une fois le niveau 20 atteint, votre personnage pourra être promu pour aider à l'effort de guerre de la campagne solo, preuve que ce mode a véritablement été pensé en ce sens. Faire ce choix vous obligera en revanche à recommencer votre spécialisation depuis le niveau 1.

Pour un contenu bonus, le multi de *Mass Effect 3* est une agréable surprise. Il n'est cependant pas exempt de

défauts : le jeu a en effet été pensé pour les consoles – impossible de communiquer autrement que via un chat vocal – et seulement cinq maps sont pour l'heure disponibles. Une situation que BioWare réglera probablement à l'aide de DLC... en espérant que les tarifs pratiqués ne soient pas abusifs.

PC JEUX À RETENIR

Test	PCJ 171, 94 %
Pourquoi maintenant ?	Jouer multi, ça détend !
Une fois la campagne solo terminée, continuez de jouer à <i>Mass Effect 3</i> via des parties en ligne !	



MASS EFFECT : INFILTRATOR

Pour les accros du PC qui ne jurent que par leur puissante machine estampillée Windows ou Linux, sachez qu'il existe d'autres moyens de vous distraire. Notamment sur les tablettes (iPad et Samsung Galaxy) qui envahissent peu à peu notre quotidien. Légers et pratiques, ces bijoux technologiques ne servent pas qu'à lire des mails ou exécuter des scores sur *Angry Birds*, bien au contraire. Avec *Infiltrator*, on sent que les développeurs en ont sous le coude pour nous proposer des produits de qualité. Déjà, visuellement cette version de *Mass Effect* s'avère particulièrement bluffante. Les détails ne manquent pas et l'ensemble reste très fluide même durant les phases d'action. Côté contrôle, c'est très basique et pratique ! Toutes les actions, déplacements, visée, etc., s'exécutent en tactile. Les puristes risquent de trouver cela trop facile. Un manque de challenge qui en frustrera plus d'un, mais vu le format, c'est vraiment bien pensé. De toute manière, les tablettes ne sont pas le meilleur matériel pour jouer pendant plusieurs heures d'affilée. La prise en main et le gameplay ont donc été étudiés en conséquence ! Vous l'aurez compris, *Infiltrator*, du haut de ses 5 euros, aura de quoi attiser votre convoitise... pour des parties occasionnelles !



MOBILITÉ

Mass Effect 3 Datapad

Si vous désirez emporter l'univers de *Mass Effect* dans votre poche, profitez de cette application créée par BioWare. Nommée *Datapad*, cette appli développée pour téléphones mobiles et tablettes offre certaines fonctionnalités plus ou moins intéressantes. Comme la



réception de messages de la part de personnages avec lesquels vous avez interagit dans *Mass Effect 3* ou l'accès à la base de données du Codex rassemblant les infos de *Mass Effect 1* & *Mass Effect 2*. Sans oublier la possibilité de déployer une flotte vous aidant à battre les reapers dans la campagne solo du troisième volet. Si vous désirez essayer toutes ces petites choses, notez que *Mass Effect 3 Datapad* est disponible gratuitement !



L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

REAL STEEL

MechWarrior Online

Robot multifonction



Ces monstres d'acier sont un plaisir à piloter, et en plus, l'expérience est gratuite.

La célèbre franchise *MechWarrior* passera à l'ère du MMO Free to Play cette année. Aux commandes de ce *MechWarrior Online*, on retrouve Pirahna Games et Infinite Game Publishing. Le soft devrait tourner sur le moteur CryEngine3 (*Crysis 2*). Au programme : votre propre Mecha de combat, personnalisable et améliorable, et la création de groupes de mercenaires (genre de guildes). Compétences et leveling seront également de la partie. Comme dans la majorité des MMO, on aura droit à un arbre de talents, plus ou moins important, où des points d'XP seront dépensés pour donner de nouvelles compétences au Mecha. Votre pilote aura également droit à ses points de compétences : les PP (Pilot Points).



Plusieurs choix de classe comme soigneur, défense ou encore attaque seront disponibles, et vous pourrez acheter des modules pour remplir les places libres du châssis des Mechas. Alors oui, tout ce barda ne semble pas super clair, mais ces différentes possibilités offrent de nombreux gameplays au style différent. En ce qui concerne les mouvements du Mecha, il sera possible de faire pivoter son tronc et de faire bouger ses bras indépendamment l'un de l'autre. Bien sûr, il faudra tenir compte de la taille du châssis ou de l'inertie pendant les déplacements. Par ailleurs, il est fortement conseillé de surveiller la température de votre robot. En effet, cette dernière augmente dangereusement lors des combats. La surchauffe ainsi provoquée peut alors engendrer un arrêt complet des moteurs. Enfin, pas complètement, parce qu'ils pourront repartir, mais aux risques et périls du pilote ! La puissance de feu des Mechas est similaire à celle que l'on trouve dans *BattleTech*, mais encore une fois, il faudra tenir compte du poids des armes. Impossible d'aller au-delà de ce que le Mecha est capable de supporter.

En revanche, si une arme est très lourde, ça ne gênera pas la vitesse de déplacement. L'interface est à la fois immersive et pratique avec un grand nombre d'informations. Quand l'ennemi est ciblé, plusieurs données sont affichées comme son nom, son modèle et ses points de vie. Notez que les Mechas encaisseront des dégâts en fonction des zones touchées... Alors oui, les robots ne sont pas super sexy mais, sur le papier, tout ça semble plutôt complet.



Vous pouvez déployer une forte puissance de feu lors des affrontements, mais restez vigilants pour éviter la surchauffe de vos armes.

BURN THE WITCH

Salem

Animal Crossing à Boston

Annoncé l'année dernière, *Salem* est un MMO prévu pour septembre 2012. Le principe ? Vous êtes un colon, vous débarquez à Boston, dans une Nouvelle-Angleterre fantastique période XVII^e siècle, avec tout son folklore et ses sorcières. À vous de trouver votre place parmi les autres joueurs, de créer une société et d'organiser la vie en communauté. En effet, le jeu tourne autour de l'artisanat, de la collecte et des interactions entre joueurs : celles-ci peuvent être commerciales, sociologiques ou politiques. Notez que le système de mort est permanent : si vous n'arrivez pas à faire survivre votre personnage, il meurt définitivement et les autres joueurs seront libres de piller tout ce que vous lui aurez fait accumuler au cours de sa vie, quoique certains objets aillent à ses héritiers. Par ailleurs, si vous devenez un criminel, vous laisserez des indices et serez jugé en conséquence de vos crimes.

MONDES PERSISTANTS
Débarquement de colons

Salem propose un gameplay plutôt original.



Vous l'aurez compris, le gameplay de *Salem* est loin de ce qui se fait généralement dans les autres MMO. Un bêta-test prévu pour avril devrait permettre d'en savoir plus sur ce projet vraiment sympathique.



YOU WIN OR YOU DIE

Game of Thrones

L'univers de George R. R. Martin en Web MMO



Participez aux intrigues de GoT depuis votre navigateur.



Le moteur utilisé est l'Unity, spécialement conçu pour créer des univers 3D sur navigateur. Difficile de juger un jeu sans l'avoir vu, mais le développeur nous promet des affrontements de forts pour récupérer ou conquérir des avant-postes. Ces combats opposeront une vingtaine de joueurs de chaque camp. Il sera également possible de prendre part à des bastons

réunissant une centaine de joueurs (cinquante contre cinquante), dont le but sera de tenir le siège de forteresse pour des combats de grande envergure. Comme dans l'univers de Martin, la force n'est pas la seule manière de s'imposer, la politique étant très présente dans la licence. Le joueur pourrait même devenir la Main du roi, et exercer alors son pouvoir politique sur le royaume, mais très peu d'informations à ce sujet sont disponibles. Nous attendrons donc pour nous prononcer, car si les Web MMO sont souvent chouettes sur papier, ils le sont moins après avoir été lancés. Mais il s'agit quand même de *Game of Thrones* : avec un univers aussi riche, il y a de quoi faire un bon gros MMO, non ?

S'il y a bien une licence à la mode en ce moment, c'est celle de *Game of Thrones*. BigPoint a annoncé son partenariat avec HBO afin d'adapter la licence en MMO sur

navigateur Web. Et celle-ci se veut proche de l'univers de la série, contrairement à certains jeux sortis ou prévus qui s'inspirent beaucoup plus des livres et moins du show télé.



L'ACTUALITÉ DES UNIVERS VIRTUELS

STRATÉGIE

Command & Conquer : Tiberium Alliances

La série culte passe au Free to Play



Bien que la série de jeux de stratégie en temps réel *Command & Conquer* ait trouvé une conclusion en 2010 avec le décevant *C&C4 : Le Crépuscule du Tiberium*, EA ne semble pas décidée à lâcher sa franchise de sitôt. Née en

MONDES PERSISTANTS

La collecte des ressources nécessite de la patience.

1995 chez Westwood Studios à qui l'on devait déjà *Dune II*, le fondateur du genre STR tel qu'on le connaît aujourd'hui, la saga jouit toujours d'une importante popularité auprès des joueurs. C'est donc sans surprise que celle-ci s'aventurera cette année dans

l'univers très concurrentiel des jeux Free to Play en naviguant histoire de faire patienter les joueurs en attendant *C&C Generals 2*, le prochain épisode prévu. *Tiberium Alliances* est donc un browser game gratuit se déroulant dans l'univers de *Command & Conquer*. Bien que prenant place dans l'arc scénaristique de *Tiberium*, le jeu ne vous place pas du côté du GDI ou du NOD, comme habituellement, mais face à de mystérieux envahisseurs, les Forgotten. Ces derniers représentent en fait les PNJ que vous pouvez combattre tranquillement jusqu'à plus soif, les choses sérieuses commençant évidemment lors des batailles contre d'autres joueurs. L'objectif du titre est de s'implanter sur la carte du monde puis de rejoindre une alliance afin de dominer et défendre un territoire aussi vaste que possible. Après avoir installé son quartier général sur l'un des emplacements disponibles, on construit donc les différents bâtiments indispensables à la bataille. Afin de disposer de ressources pour combattre, il faut commencer par les

La carte du monde permet de visualiser les frontières de son alliance et celles des autres joueurs.





collecteurs de Tiberium et les centrales, puis il faut investir dans des défenses. À la différence des autres jeux de la série, *Tiberium Alliances* n'offre pas de combats en temps réel. Lorsque l'on part à l'assaut d'une base, on lance ses unités depuis le bas de l'écran en direction du camp adverse situé en haut. Le champ de bataille entre les deux est rempli avec différentes unités et du matériel de défense comme des tourelles, des blindés ou des patrouilles d'infanterie. La composante stratégique se voit ainsi limitée à la gestion de la base et au placement de ses unités avant de lancer l'assaut. Il faut donc parfois attaquer à plusieurs reprises une même base de façon à la raser complètement. Contrairement aux jeux originaux, une unité éliminée n'est jamais vraiment perdue et il est possible par la suite de la réparer après le combat même si ses points de vie arrivent à zéro.

Ce n'est pas un mal, dans la mesure où il ne faut pas seulement acheter ses soldats mais également les faire leleveler en investissant des ressources en eux. C'est également valable pour les structures de la base, et c'est d'ailleurs l'une des principales mécaniques du jeu. Les bâtiments ne coûtent en effet presque rien à l'achat, mais le prix des investissements grimpe de façon exponentielle. Or, la collecte des ressources nécessite de la patience car elle a lieu à intervalles réguliers et grandissant de plusieurs minutes à plusieurs heures à haut niveau. Bien sûr, les plus pressés peuvent se ravitailler en monnaie virtuelle à l'aide de micro-transactions en argent réel, mais cette mécanique basée sur l'attente tirée des jeux sociaux n'est pas vraiment réjouissante. Même si le jeu est encore fréquemment mis à jour et rééquilibré, il y a peu d'espoir de voir le phénomène atténué à sa sortie. A.H.



BUSINESS

Passez à la caisse

Jeux d'argent

Dans la vie, rien n'est gratuit. En bon Free to Play qui se respecte, *Command & Conquer : Tiberium Alliances* propose une boutique virtuelle. Celle-ci utilise la monnaie commune à tous les jeux gratuits d'EA, les Play4Free Funds, qui sont disponibles sous forme de packs vendus entre quatre et trente-cinq euros. Pour les plus fauchés, il est possible d'acquies cette monnaie virtuelle sans dépenser d'argent réel en vous inscrivant à des offres sponsorisées. Le jeu ne propose pas d'objets, d'unités ou d'éléments de customisation à acheter. Mais *Command & Conquer : Tiberium Alliances* vous permet d'acquies des recharges de crédits, de cristaux ou d'électricité. Il est également possible d'acheter des augmentations temporaires des limites de votre stock. Il est en tout cas impossible pour le moment d'acheter des points de recherche, les plus difficiles à obtenir mais aussi les plus utiles pour débloquent de nouvelles unités. À l'heure actuelle, ils ne peuvent être gagnés qu'en combattant.



News : Le meilleur de l'actu maltraité par la rédaction. Mais on est gentils aussi, parfois.



Revue de tweet : parce qu'un tweet vaut parfois mieux qu'un long discours, le best-of du mois.



Tests : Tous les jeux testés. Non mais vraiment tous ! Même les free 2 play, c'est dire...



Indé : Cahier spécial pour tout savoir sur la scène indé !



Oldies : Je vous jure que c'est vrai : il y avait déjà des jeux dans les années 80.



La nouvelle Formule de joystick:

Ce sont ses fidèles lecteurs qui en parlent le mieux !

Toute ressemblance avec des personnages réels est fortuite !

« Je suis extrêmement satisfaite que Joystick, avec sa nouvelle formule, s'inscrive dans un processus de développement durable. Voilà une énergie propre, citoyenne et économique. Pensez donc : ils sont déjà là depuis 20 ans, et les voilà repartis pour 20 nouvelles années ! »

Eva J. (Oslo)

« Une nouvelle formule ? Non mais ca va pas ? C'est beaucoup plus que ca ! La rivière Joystick est sortie de son lit et c'est une révolution ludique qui est en marche ! Mais je vous préviens, les petits joueurs, c'est pas pour vous, alors dégagez la piste, et au trot ! »

Jean-Luc M. (Besançon)

« Écoutez, vous voulez savoir ce que je pense de la nouvelle formule de Joystick ? Ben je vais vous le dire. Moi je suis fan et entre parenthèses, Carlita aussi. Il n'y a qu'un seul mécontent dans la famille, c'est le petit Louis parce qu'on lui a piqué son magazine. Par les temps qui courent, ca fait du bien de décompresser un peu, et il n'y a aucune méprisance là-dedans. »

Nicolas S. (Neuilly)

*La nouvelle formule qui met tout le monde d'accord !
En ce moment chez votre marchand de journaux...*



NUMÉRO 253 - MAI 2012
joystick
 Joueur exigeant depuis 1990
 www.joyst.com

NOUVELLE FORMULE !
 Dites non au régime :
 148 pages de jeu
 à déguster !

LE DÉBAT DÉJÀ-VU DU MOIS
POUR OU CONTRE
 LES VIEILLES LICENCES
 QU'ON RESSORT DU PLACARD

FOCUS
ASSASSIN'S CREED III
 LA RÉVOLUTION AMÉRICAINE RAContée
 PAR DES QUÉBÉCOIS. SÉRIEUX ?!

DOSSIER • NOSTRADAMUS •
THE ELDER SCROLLS ONLINE
 TOUT SUR LE MMO QUI N'EXISTE
 QUE DANS NOS RÊVES !



Offre spéciale
Nouvelle Formule :

Pour vous :
50%
 de réduction !
 (Même pas mal)

1 an - 13 N°s
45,50 € au lieu de 90,35 €

Bulletin d'abonnement : A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
 JOYSTICK Service Abonnements 18 - 24 quai de la Mame - 75164 Paris Cedex 19

joystick
 Joy4all

JE CHOISIS LE PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL,

☐ Je m'abonne à Joystick par **prélèvement auto**

au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°s) au lieu de ~~20,85 €*~~

JOS3

JE CHOISIS LE PAIEMENT ANNUEL (13 numéros),

☐ Je m'abonne à Joystick pour **1 an - 13 n°s**

au prix de **45,50 €** au lieu de ~~90,35 €*~~

JP53



ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ M. Nom* :
 Prénom* :
 Société :
 Adresse* :
 Code Postal* : Ville* :
 Adresse email* :
 Tél fixe* : Tél portable* :
 Date de Naissance* : (*) Champs obligatoires
☐ Je souhaite ne pas recevoir en avant-première les offres de M.E.R.7

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7

☐ n° :
 Date de validité : Cryptogramme :
 (validité minimale 2 mois) (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Désignation du compte à débiter :

Code banque : Code guichet :

N° de compte : Clé R.I.B. :

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement :

Adresse :

C.P. et Ville :

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce
 dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à
 mon nom qui seront présentés par M.E.R.7. Organisme créancier -
 Mer7 - Service abonnements - 18,24 quai de la Mame 75164
 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 601582.

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95 € (31/03/12). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/12. Pour l'étranger nous consulter au +33 1 44 84 05 50 - email : abomr7@edipho.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ☐ Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale. Joy4all = De la joie pour tous !



ÉVÉNEMENT

Le Salon du Livre 2012...

...À l'ère du numérique

Du 16 au 19 mars, la Porte de Versailles a accueilli, comme tous les ans, le Salon du Livre. Cette année, le livre numérique était dans toutes les bouches. Retour sur un sujet qui fait parler, qui inquiète et qui est même devenu, récemment, un argument de campagne présidentielle. Malgré les belles promesses des liseuses Kobo et Kindle, le livre numérique n'aura pas échappé à la crise. Dans un contexte économique peu propice à la vente de livres, le numérique ne représentant toujours que 2% du marché du livre et les ventes de livres ayant chuté en ce début d'année, le Salon du livre 2012

s'est ouvert sur de vives inquiétudes. Et s'il s'est élargi cette année à tous les passionnés de mangas, attestant même une hausse de fréquentation de 5%, il a très largement tourné autour de la question qui préoccupe de plus en plus les professionnels : le livre numérique. Éditeurs intrigués mais prudents, auteurs inquiets pour leurs droits, ou encore libraires – premières victimes du marché numérique qui se retrouvent, avec son supposé essor futur, dans une position des plus inconfortables – tout le monde était au rendez-vous. Quel bilan en tirer ? Plusieurs bons points. D'une part, après des mois de discussion, le Syndicat national de l'édition (SNE) et le Conseil permanent des écrivains (CPE) ont annoncé, la veille de l'inauguration du salon, le jeudi 15 mars, être parvenus à un accord sur l'adaptation du contrat d'édition au livre numérique. Il était temps. D'autre part, le SNE a décidé d'interpeller le gouvernement dans son discours d'ouverture du salon, le vendredi 16 mars. À travers une lettre ouverte adressée au gouvernement,



CULTURE

Le marché du livre numérique aussi connaît la crise !

dans laquelle le livre est présenté, non pas comme « une simple marchandise », mais comme le « ferment de la culture », le syndicat rend compte des diverses inquiétudes exprimées par les professionnels du secteur du livre mais aussi et surtout, des propositions y sont faites pour l'avenir. Concernant la question du prix unique par exemple, le syndicat met en avant l'importance de rester vigilant « face aux abus potentiels de position dominante des acteurs d'Internet dont l'activité principale n'est pas la vente de livres ». A.J.



MATÉRIEL

Touch Mouse M600

Ou l'avènement du tout tactile par Logitech

Surfez détendu et malin avec le design ergonomique et épuré de la nouvelle souris M600 signée Logitech. Voyagez dans un jardin zen en un clic ! Non, ce n'est pas une pâle et mauvaise copie de la Magic Mouse d'Apple. Ambidextre, sans fil et entièrement tactile, la Touch Mouse M600 de Logitech est classe. Habillée d'une belle armure noire et argentée et conçue spécialement pour surfer sur le Web, c'est un petit bijou de technologie tactile qui plaira aux amateurs comme aux professionnels. La souris est personnalisable à souhait par son utilisateur via le logiciel Logitech SetPoint, afin de répondre à chacun de ses désirs (clic droit, clic gauche, double clic, faire défiler

la page de haut en bas, basculer d'une page à une autre, déplacer des fenêtres, etc.) Sans bouton ni mollette, la Touch Mouse M600 révèle une dimension tactile fluide et très précise, proche de celle des tablettes et smartphones, grâce au logiciel Flow Scrawl, livré par le constructeur. Via la technologie Unifying, elle permet également de connecter jusqu'à six périphériques (clavier, trackpad, etc.) Si vous aviez déjà du mal avec vos trackpads et que pour vous, le tout intuitif, c'est du chinois, inutile de vous y risquer et tenez-vous en à votre bonne vieille souris



à boutons. Sinon, laissez-vous tenter. Disponible depuis le mois de février, la Touch Mouse M600 de Logitech coûte 70 euros et fonctionne avec deux piles AA, pour au moins six mois de plaisir. Seul petit problème, ce petit bijou tactile ne s'adresse pour le moment qu'aux utilisateurs de Windows 7... A.J.



ANIMATION

Cartoon Movie de Lyon

Le cinéma d'animation devient social

Double constat cette année au Cartoon Movie de Lyon. Le cinéma d'animation se fait de plus en plus social. Et il s'ouvre également aux professionnels du cinéma traditionnel et de la BD. Explications. On sait depuis longtemps que les dessins animés ne sont pas destinés qu'aux enfants. La preuve avec le forum européen du cinéma d'animation Cartoon Movie, créé à Postdam en Allemagne en 1999, qui s'est tenu pour la quatrième fois consécutive à Lyon du 7 au 9 mars dernier. Cette



année, 55 films et 700 professionnels du cinéma d'animation, originaires de 34 pays différents, ont prouvé, avec encore plus d'ampleur, que le dessin et l'atmosphère supposément légère de l'animation étaient également capables de traiter de thèmes plus sérieux tels que la maladie, l'orphelinat, le suicide ou la guerre. À l'image, par exemple, de *Rides*, un film espagnol présenté en ouverture de Cartoon Movie, qui aborde avec sensibilité et justesse le thème de la maladie d'Alzheimer. Le Cartoon Movie, on l'entend bien, n'est pas un festival de cinéma comme les autres, mais plutôt une espèce de vivier où producteurs, créateurs et distributeurs se rencontrent pour lancer ou faire vivre des projets d'animation. Et cette année fut productive ! Plus de 100 distributeurs ont participé à l'événement, c'est donc 10 % de plus que l'édition 2011. Autre constat : le cinéma d'animation s'ouvre à d'autres types de professionnels. Étaient très attendus les projets d'adaptation des bandes dessinées *Animal'Z* et *Zombillénium*, des dessinateurs Enki Bilal et Arthur de Pins; mais aussi les premières images de l'adaptation de *La Mécanique du Coeur*, produit par EuropaCorp, que l'écrivain et leader du groupe Dyonisos, Mathias Malzieu, est venu présenter en personne. Enfin, le réalisateur Patrice Leconte avait choisi le Cartoon Movie de Lyon pour présenter d'une part les premières images de *Magasin des suicides*, son premier film d'animation, et pour annoncer, d'autre part, le lancement de sa prochaine production, *Music*, un nouveau film d'animation dont la sortie est prévue pour 2015. **A.J.**



ACCESSOIRES

TARGUS



Targus est sur tous les plans ! Après avoir lancé, mi-mars, sa ligne de sacs et sacs informatiques pour femmes d'affaires raffinées, la marque lance sa nouvelle série d'accessoires high-tech spécialement imaginés pour l'iPad 3 d'Apple. Le plus célèbre des fabricants de housses pour ordinateurs ne rate ainsi pas une occasion d'être à la pointe de la technologie. Avec ses cinq modèles d'étuis de protection pour iPad pensés pour des « clients différents », Targus accompagne avec brio les ventes records de la troisième tablette d'Apple en alliant performance et élégance. Conçus pour des utilisateurs soucieux de protéger leur iPad tout en respectant le design fin et raffiné de leur tablette, ces étuis en twill et simili cuir conviendront à merveille. « Nos étuis ont été conçus pour les clients exigeants pour qui la qualité et les performances vont de soi et qui choisissent leur étui comme ils choisiraient un accessoire de mode », déclare Oli Frankish, Directeur Commercial EMEA dans un communiqué de presse de la marque. En bleu ciel, rose ou même gris carbone, les étuis Targus pour iPad 3 sauront combler aussi bien les amoureux de tablette que les professionnels exigeants. **A.J.**

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Xperia Sola

Un smartphone que l'on ne touche pas

Mi-mars, Sony a dévoilé son dernier bijou de technologie, le smartphone Xperia Sola, une petite révolution qui permettra à ses utilisateurs de naviguer sur le Net, sans même toucher l'écran ! Cette nouvelle technologie, développée en collaboration avec Cypress Technologies «floating Touch», permet de sélectionner un lien, simplement en survolant l'écran. Mais alors, comment ça marche ? C'est tout simple. L'écran possède deux capteurs capacitifs. Le premier capteur permet de reconnaître le bout du doigt jusqu'à 2 centimètres de distance. Le deuxième capteur propose les mêmes fonctionnalités qu'un

capteur ordinaire d'écran tactile. Ainsi, pour que la sélection de l'élément soit finalisée, il faudra toucher l'écran. Ces deux capteurs doivent donc opérer ensemble pour être fonctionnels et traduire le mouvement du doigt. Le Xperia Sola, doté d'un écran de 3,7 pouces et d'une définition de 850x480 pixels, semble ainsi faire de belles promesses sans réellement les tenir. Car cette technologie n'est disponible que pour la navigation Internet et très peu d'applications en tirent partie. Le gadget sera néanmoins disponible fin avril pour la modique somme de... 329 euros. **A.J.**



LE TOP JEUX

Indispensables, incontournables, bref, nécessaires...

	LE JEU DU MOMENT	L'ALTERNATIVE	LE CLASSIQUE
FPS	RAGE Bethesda Softworks id Software www.rage.com PCJ 164, 93 % <i>Mais aussi</i> Medal of Honor ■ Call of Duty 2 ■ F.E.A.R. ■ Far Cry ■ Frontlines: Fuel of War ■ Far Cry 2 ■ Call of Duty: Modern Warfare 2 ■ Half-Life 2 Orange Box ■ Metro 2033: The Last Refuge	S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT GSC Game World bitComposer Games http://cop.stalker-game.com PCJ 145, 90 %	CRYSIS Electronic Arts Crytech www.electronicarts.fr PCJ 117, 95 %
STRATÉGIE	TW : SHOGUN 2 LA FIN DES SAMOURAÏS The Creative Assembly SEGA www.totalwar.com/shogun2 PCJ 171, 92 % <i>Mais aussi</i> Supreme Commander ■ Company of Heroes ■ Sins of a Solar Empire ■ World in Conflict ■ Command & Conquer 3 ■ WarCraft III ■ Dawn of War: Chaos Rising ■ Napoleon: Total War ■ Civilization V	WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR II RETRIBUTION Relic Entertainment THQ www.dawnofwar2.com PCJ 157, 90 %	STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com PCJ 150, 97 %
MMORPG	STAR WARS : THE OLD REPUBLIC Electronic Arts BioWare www.swtor.com Non testé <i>Mais aussi</i> Anarchy Online ■ Dark Age of Camelot ■ EverQuest 2 ■ Lineage 2 ■ City of Villains ■ Eve Online ■ Guild Wars ■ Age of Conan ■ Warhammer Online: Age of Reckoning	RIFT Trion Worlds Trion Worlds www.riftgame.com Non testé	WORLD OF WARCRAFT Activision/Blizzard Blizzard www.blizzard.com Non testé
MULTI	TRIBES : ASCEND Hi-Rez Studios Hi-Rez Studios https://account.hirezstudios.com/tribesascend/ PCJ 170, 93 % <i>Mais aussi</i> Battlefield 1942 ■ Quake III Arena ■ Enemy Territory: Wolfenstein ■ Battlefield 2 ■ Super Street Fighter IV Arcade Edition ■ Enemy Territory: Quake Wars ■ Unreal Tournament III ■ Counter-Strike: Source	BATTLEFIELD 3 Electronic Arts DICE www.battlefield.com/fr PCJ 165, 90 %	LEAGUE OF LEGENDS Riot Games Riot Games euw.leagueoflegends.com Non testé
ACTION/AVENTURE	RAYMAN ORIGINS Ubisoft Ubisoft http://raymanorigins.fr.ubi.com/ PCJ 170, 95 % <i>Mais aussi</i> Thief 3: Deadly Shadows ■ Beyond Good & Evil ■ Mirror's Edge ■ Resident Evil 5 ■ Prototype ■ Bioshock 2 ■ Darksiders ■ GTA IV: Episodes from Liberty City ■ Dead Space 2 ■ Limbo	ALAN WAKE Remedy Remedy http://www.alanwake.com/ PCJ 170, 84 %	BATMAN : ARKHAM CITY Warner Bros. Rocksteady www.batmanarkhamcity.com PCJ 166, 94 %
RPG	MASS EFFECT 3 Electronic Arts BioWare http://masseffect.com/ PCJ 170, 94 % <i>Mais aussi</i> Mass Effect ■ Neverwinter Nights 2 ■ Gothic 3 ■ The Witcher ■ Star Wars: KOTOR ■ Torchlight ■ Fallout 3 ■ Oblivion ■ Risen ■ Assassin's Creed: Brotherhood	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS CDProjekt CDProjekt tw2.thewitcher.com PCJ 161, 99 %	DRAGON AGE: ORIGINS Electronic Arts BioWare http://dragonage.bioware.com PCJ 140, 95 %
SPORT	DIRT 3 Codemasters Codemasters www.dirt3-fr.eu PCJ 161, 92 % <i>Mais aussi</i> Tiger Wood 12 ■ Madden NFL 12 ■ GT Legends ■ GTR 2 ■ Test Drive Unlimited ■ Race Driver: GRID ■ Football Manager 2012 ■ Virtua Tennis 4 ■ SBK X ■ Need for Speed: Hot Pursuit	NBA 2K12 2K Games 2K Games 2ksports.com/games/nba2k12 PCJ 165, 93 %	PRO EVOLUTION SOCCER 2012 Konami Konami http://fr.games.konami-europe.com PCJ 164, 91 %

Deux point zéro

PC Jeux envahit le Net ! Concours, sondages ou vie de la rédac, une seule adresse : PCJeux.fr

Plus de 270 commentaires sur le blog, 130 followers sur Twitter et autant de fans de notre page Facebook.

Le tout en l'espace d'un petit mois. De toute évidence, vous appréciez le virage communautaire amorcé par le mag. Avec des billets tantôt sérieux, comme le point sur les délais de réception pour les abonnés, ou complètement idiots, à l'image du débat « Quick ou McDo » qui vous a littéralement passionné. Si, si.

À voir le nombre de participants, vous avez aussi aimé le concours *Mass Effect 3*. Ça tombe plutôt bien, le prochain vous permet de gagner une souris Razer Naga HEX (94%, *PC Jeux* N°168). Cette fois, il s'agit de vous prendre en photo – ou votre copine, copain, chat, vélociraptor – avec le *PC Jeux* de mai. Glamour, insolite ou ridicule, à vous de voir pour la pose. Le concours débute le 24 avril à l'adresse suivante : tinyurl.com/nagahex. Bonne chance à tous !



LE CONCOURS BLOG DU MOIS : RACONTEZ VOTRE PIRE LOSE DE JOUEUR

En véritable prince de l'échec, Daryl remporte haut la main le jeu *Mass Effect 3* Edition Collector et la maquette du Normandy. Comme quoi la roue tourne, même pour les poissards de l'extrême.

« **C'**était en 2003. Après un concours organisé pour le jeu *Blitzkrieg*, j'avais été sélectionné pour disputer la finale à Leipzig lors de la Games Convention. Un rêve de gamer. Je gagne la première manche, puis perds la seconde. Grosse pression pour la troisième. La partie débute. Je positionne ma main gauche sur les touches de raccourcis clavier et j'applique la stratégie imparable de la map en question, à savoir envoyer tous les blindés avec un ordre assaut, sécuriser le centre et attendre la victoire. Mais soudain, j'aperçois mes chars se faire tirer comme des lapins, sans riposter et sans tirer. Je redonne mes ordres, m'acharne sur la touche Q (assaut) mais rien n'y fait : ils se déplacent bien mais ne tirent pas... Conséquence fatale, mes troupes se font démolir en beauté et je perds la partie. Je baisse les yeux sur mon clavier. Surprise, mes doigts n'étaient pas positionnés sur QSDF mais sur AZER, j'ai donc appuyé comme un malade sur A qui signifiait de mémoire : avancer sans tirer. J'ai donc perdu le premier et dernier match international de ma vie car j'ai utilisé le mauvais raccourci clavier. La lose. »



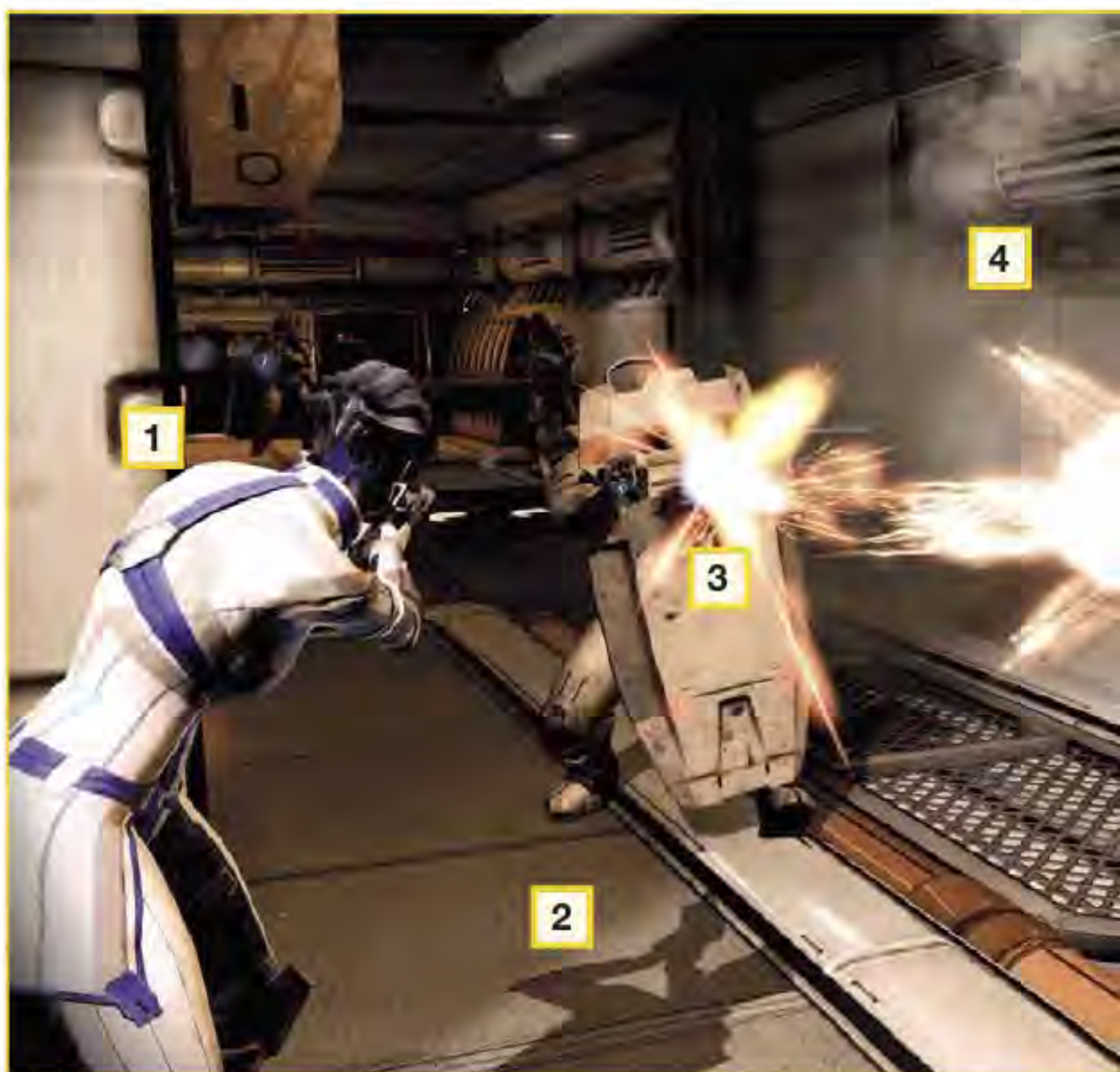
AMÉLIOREZ LE RENDU DE **MASS EFFECT 3**

Plongez dans une épopée et faites briller l'espace de mille feux

Jean-Marc Delprato

Captivant, émouvant et fascinant, *Mass Effect 3* conclut de belle manière le space opera de BioWare à travers des scènes de bataille d'une ampleur spectaculaire et des séquences tragiques dans lesquelles se jouent et se déjouent des drames humains. Au-delà de la pure intrigue, animée par des scènes de dialogue haletantes et une trame narrative sur laquelle vous exercez un large contrôle, *Mass Effect 3* brille par son univers envoûtant et sa brillante direction artistique. Reprenant le même moteur que les opus précédents, l'Unreal Engine 3.5 d'Epic Games, le titre de BioWare n'implique donc pas une configuration démesurée et fonctionne sans encombre, même sur les PC accusant plusieurs années d'existence. La configuration minimale requise paraît issue d'un autre temps : une Radeon HD 4850 et un Core 2 Duo cadencé à 1,8 GHz. Compte tenu de la profondeur du jeu et de l'intensité de ses scènes d'action, il serait dommage de s'en contenter. Que vous ayez un PC d'arrière-garde ou, au contraire, une véritable station dédiée aux jeux les plus exigeants, il est possible d'en affiner le rendu. Dans un premier temps, lancez l'utilitaire de configuration du

jeu en effectuant un double-clic sur « *MassEffect3Config.exe* », situé dans le dossier « */MassEffect3/Binaries* ». Déroulez le menu Système et cliquez sur Rescanner afin de détecter les réglages optimaux pour votre configuration. Le choix de la résolution est évidemment prépondérant sur les performances du jeu. Pour vous rendre compte de l'impact de chacun de vos choix sur la qualité d'affichage et la fluidité des animations, téléchargez en parallèle FRAPS (www.fraps.com), le célèbre utilitaire visant à afficher le nombre d'images par seconde (FPS) au cours d'une partie. Unreal Engine 3.5 n'étant pas particulièrement gourmand, vous auriez tort de vous dispenser d'une résolution de 1920x1080 pixels si vous possédez une carte graphique de moins de deux ans. L'option d'antialiasing pèse tout autant sur les performances et la qualité graphique. Dans un premier temps, vous pouvez simplement choisir d'appliquer ou non un post-traitement des scènes en FXAA (Fast Approximative Anti-Aliasing), ce qui réduit les animations de 5 à 8 FPS en moyenne. Le Motion Blur, en revanche, n'a quasiment aucun impact sur les performances – il vise à ajouter du flou aux scènes à l'action



Unreal Engine 3.5 est un moteur complexe, dont le rendu s'adapte à chaque configuration

à homogénéiser le rendu des ombres et des éclairages, en faisant réfléchir les sources de lumière sur tous les éléments du décor et les personnages. Vous pouvez largement l'activer sans réduire drastiquement les performances pour autant. Enfin, le filtrage anisotropique améliore la lisibilité des textures, en faisant gagner de la profondeur de champ et en renforçant leur netteté. L'impact sur les performances est quasi nul à toutes les résolutions, quelle que soit la quantité de filtrage retenue. Au-delà de ces paramètres de base, vous pouvez affiner certains réglages à travers les pilotes de votre carte graphique. C'est le cas de l'antialiasing : AMD

particulièrement soutenue, afin de simuler l'impression de mouvement rapide. Tout est ici histoire de goût personnel. Les ombres dynamiques, au contraire, pèsent très lourdement sur l'esthétique des scènes et la fluidité de l'action, en particulier dans les résolutions inférieures à 1920x1080 pixels. Cette option renforce les ombres sur tous les objets du décor, en activant en particulier des effets

de réflexion. Vous risquez, au bas mot, de perdre jusqu'à vingt-cinq FPS. De 1 à 3, le nombre d'éclairages cinématiques participe de manière très fine à la qualité du rendu. Ils s'appliquent essentiellement aux scènes interactives, notamment lors des dialogues. Là encore, comptez cinq FPS de moins si vous activez trois éclairages de ce type à la fois. L'éclairage harmonique sphérique consiste

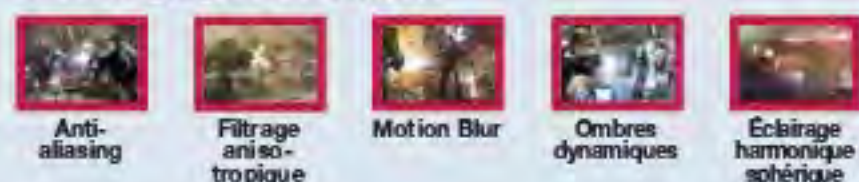
INFOS SYSTÈME

> VOTRE TROUSSE À OUTILS

> Les outils essentiels



> Des réglages essentiels



PCJEUX GAGNEZ DES FPS

La synchronisation verticale > La notion de synchronisation verticale est complexe mais elle est aussi essentielle pour doper la qualité graphique des jeux et, surtout, contourner la limite de 60 FPS au maximum. À l'origine, ce réglage a été conçu pour éviter l'apparition d'artefacts lorsque le nombre d'images par seconde dans un jeu est supérieur au taux de rafraîchissement de l'écran. Il introduit parfois un problème inverse, en faisant apparaître des saccades lorsque le nombre de FPS passe en dessous de 60 ; la synchronisation verticale s'active alors et fait artificiellement descendre cette valeur à 30, 20 ou 15. Si vous activez des réglages lourds sur les performances, il y a fort à parier que vous rencontrerez ce cas de figure. Pour désactiver la synchronisation verticale et prétendre ainsi à de meilleures performances, ou profiter de réglages expurgés du moindre traitement automatique, ouvrez le fichier `GamerSettings.ini` (cf. ci-contre) et ajoutez la ligne `UseVSync=False`. Les derniers pilotes de nVidia introduisent la synchronisation verticale adaptative, qui ne s'applique que dans les cas les plus fructueux.



1. Renforcez l'antialiasing et appliquez des réglages avancés, comme le MSAA, pour affiner le contour des personnages et des objets.
2. Appliquez des ombres dynamiques, gourmandes sur les performances, pour plonger au cœur de l'action et renforcer le réalisme.
3. En augmentant le niveau de détails et les jeux de lumière sur les configurations musclées, vous aboutissez à des scènes spectaculaires.
4. Modifiez le champ de vision à l'aide de Widescreen Fixer pour augmenter le nombre d'éléments à l'écran.
5. L'éclairage harmonique sphérique renforce l'homogénéité des lumières, sans pour autant peser lourdement sur les performances du jeu.

Mass Effect 3. À la section « Antialiasing Mode », sélectionnez « Override any application setting », puis choisissez le MSAA à la section suivante. Reportez-vous aux étapes ci-contre pour découvrir la procédure avec les cartes AMD.

et nVidia autorisent de contourner le réglage de *Mass Effect 3* en utilisant du MSAA (Multi-Sample AA), une technique plus gourmande

que le FXAA. Si vous disposez d'une carte nVidia, téléchargez l'outil nVidia Inspector (<http://tinyurl.com/2wp68b5>) et choisissez le profil de

Un sujet à aborder ?
Envoyez vos mails à
pcjeux@mer7.fr

À SUIVRE ?...

> **Des GeForce GTX 680 overclockées** Grande nouveauté du mois, la GTX 680 de nVidia offre d'excellentes performances générales et introduit le mode GPU Boost, qui fait passer la fréquence de base du GPU de 1 006 MHz à 1 058 MHz sur le modèle de référence. De nombreux constructeurs commencent à proposer des versions overclockées d'usine. C'est notamment le cas de Palit, avec sa GTX 680 JetStream. Le GPU est cadencé à 1 084 MHz de base et augmente jusqu'à 1 150 MHz. Zotac adopte un autre choix avec la GTX 680 Extreme Edition, en l'affublant d'un système de refroidissement plus sophistiqué afin de modifier manuellement les fréquences de fonctionnement.

> **Solignez votre posture** Petite innovation pratique et utile : le moniteur Brilliance 241P4LRY de Philips intègre une série de capteurs visant à éteindre l'écran lorsqu'aucun utilisateur ne lui fait face. À l'inverse, il détecte également sa posture et l'incite à mieux se tenir ou à augmenter la distance de recul. Ce moniteur de 24 pouces (1 920x1 080 pixels) est commercialisé à 339 euros.

CONSEILS DE PRO !

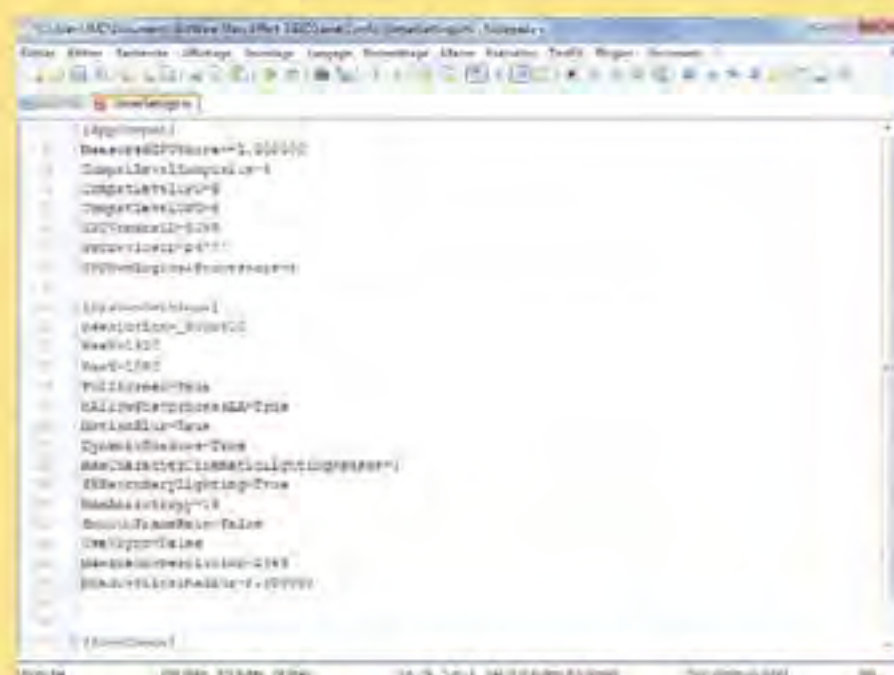
Optimisez les réglages



1 Contournez certains réglages du jeu Après avoir adapté la configuration du jeu en fonction des capacités de votre propre PC, passez en revue le résultat à l'aide de FRAPS. Si vous constatez que l'animation reste fluide, vous pouvez améliorer le rendu général en écrasant les paramètres du jeu. Les possesseurs de cartes nVidia doivent se tourner vers nVidia Inspector. Pour les cartes AMD, téléchargez RadeonPro (<http://www.radeonpro.info>). Ajoutez le jeu à la liste, sélectionnez « Override application settings » et cochez « Multisampling ».



2 Changez le champ de vision Par défaut, *Mass Effect 3* vous propose un champ de vision limité à 70 degrés. Vous pouvez l'étendre et afficher ainsi davantage de détails à l'écran en téléchargeant Widescreen Fixer (<http://tinyurl.com/73mjxa>). Sélectionnez le jeu dans le menu déroulant et utilisez la règle pour choisir une nouvelle valeur du champ de vision (Field Of Vision, FOV), 90 par exemple. Enfin, indiquez une touche de raccourci activant ce réglage, laissez l'application s'exécuter en tâche de fond et lancez *Mass Effect 3*.



3 Adaptez la configuration Dernier détail : modifiez le fichier `GamerSettings.ini`, situé dans `Mes Documents\BioWare\Mass Effect 3\BIOGame\Config`. Ajoutez en particulier les lignes `SmoothFrameRate=False`, `UseVSync=False` pour contourner la limite de 60 FPS au maximum, `MaxShadowResolution=2048` pour augmenter la résolution des ombres, et `ShadowFilterRadius=2.000000` pour améliorer la netteté des ombres dynamiques. Reportez-vous à l'adresse <http://tinyurl.com/6tzmf3d> pour de plus amples détails.

LE MEILLEUR DU HARDWARE

Changez de carte graphique et boostez votre PC

JEAN-MARC DELPRATO

nVidia entre dans l'arène GeForce GTX 680 2GD5 510 €

Asus fr.asus.com

O n l'attendait de pied ferme, la voici enfin : la GeForce GTX 680 signe l'entrée de nVidia dans la course des cartes graphiques équipées d'un GPU gravé en 28 nm, quelques mois après son éternel rival. En effet, AMD dispose déjà de six modèles équivalents à son catalogue, de la surpuissante mais inabordable Radeon HD 7970 (490 euros en moyenne), aux très intéressantes Radeon HD 7870 et 7850 du juteux marché de milieu de gamme (cf. ci-contre), en passant par des modèles réservés aux PC Media Center. On croyait cette avance désastreuse pour la firme au caméléon, peinant à boucler son architecture Kepler et en proie à de sérieux problèmes de production. Bien au contraire, nVidia a profité de ce délai pour affiner les caractéristiques de sa nouvelle génération de cartes et introduire une série de technologies inédites, à commencer par le support de quatre moniteurs à la fois, la synchronisation verticale adaptative et un mode turbo (GPU Boost) visant à surcadencer le GPU par sauts de 13 MHz. Épousant une longueur de 25,5 cm et pesant 800 grammes sur la balance, la GTX 680 voit son GPU cadencé à 1006 MHz et s'accompagne de 2 Go de GDDR5 à 1502 MHz, sur un bus de 256 bits. Elle emploie deux connecteurs PCI-e six broches en guise d'alimentation et dispose de deux ports DVI Dual-Link, un port HDMI 1.4a et une sortie DisplayPort 1.2. Conçu sur les bases

du GF114 qui équipe l'excellente GeForce GTX 560 Ti, le GK104 se positionne donc dans le milieu de gamme ; c'est un choix étonnant pour initier cette nouvelle série, d'autant plus que les performances restent extrêmement flatteuses : en moyenne, la GTX 680 offre 5 % de performances supérieures à la Radeon HD 7970 et supplante la GTX 580 de près de 25 %. Un vrai gain par rapport à la génération précédente, dans le même ordre d'idée que les modèles signés AMD ! Mêmes notes positives

une série de technologies utiles, dont le support de quatre moniteurs à la fois à partir des deux sorties DVI et du port HDMI. La technologie Eyefinity d'AMD perd ainsi son caractère exclusif et constitue moins un argument commercial que par le passé. Un même effort est consenti du côté de la consommation électrique et des nuisances sonores,

graphique disposant d'un mode turbo visant à élever la fréquence du GPU lorsque la consommation électrique ne franchit pas la limite de l'enveloppe thermique. Des composants relèvent en permanence cette valeur et ajustent la fréquence du GPU en conséquence, par sauts de 13 MHz jusqu'à 1058 MHz environ. Si les néophytes apprécieront cet « automatique », il faut savoir que son plafond



du côté de la consommation électrique (170 Watts en plein usage), des nuisances sonores (46 dBA en pleine charge) et de la température (85 degrés), où elle dépasse d'une courte tête les résultats de la HD 7970. nVidia ne commet donc pas les impairs du lancement des GTX 400 et ravit à nouveau à AMD la palme de la carte mono-GPU la plus performante du marché. Mais l'intérêt de la GTX 680 ne s'arrête pas uniquement à ses performances brutes. Elle introduit

sérieusement revues à la baisse alors qu'elles constituaient les deux talons d'Achille de nVidia en regard de la concurrence. La technologie ZeroCore Power d'AMD présente toutefois un grand intérêt dans de nombreux cas de figure ; lorsque l'écran est en veille, elle vise à éteindre quasiment entièrement le GPU des Radeon HD 7000, pour ne dépenser que 2 watts au maximum. Dans ces mêmes conditions, la GTX 680 atteint 15 watts environ, un bon score en regard du passé de nVidia, mais une différence non négligeable par rapport à son rival direct. Autre particularité notable : la GeForce GTX 680 est la première carte

n'est pas réellement fixé et peut dépendre de chaque série. Gare aux malchanceux dont le modèle ne variera que sur quelques mégahertz tout au plus ! On reste toutefois dubitatif quant au positionnement tarifaire : à 510 euros, elle constitue un investissement trop lourd pour le commun des joueurs. Mais les (excellentes) bases sont bien posées et la guerre des prix entre les éternels rivaux peut désormais commencer. On a donc hâte que la situation s'éclaircisse sur ce point et que les deux constructeurs amorcent un cycle de production plus soutenu, visant à rétablir de justes tarifs pour ces modèles qui devraient convaincre les joueurs les plus exigeants !

PC JEUX

PERFORMANCES 95 %
PRIX 83 %

> Compacte, la GeForce GTX 680 offre son lot de technologies innovantes.

94 %

Vers le juste équilibre RADEON HD7870 2 GO 299€

Sapphire sapphiretech.com

Après avoir exploré les deux extrémités du spectre des cartes graphiques, avec des modèles très puissants mais onéreux (Radeon HD 7970 et 7950) et des déclinaisons plus modestes mais abordables (Radeon HD 7770 et 7750), AMD s'adresse enfin au noyau dur des joueurs avec les Radeon HD 7870 et 7850. Respectivement proposées à 299 et 220 euros environ, elles constituent des achats plus raisonnables aux performances très équilibrées, tout en empruntant aux modèles les plus puissants les mêmes technologies innovantes (ZeroCore Power, gravure en 28 nm et Eyefinity). Leur consommation électrique tutoie alors les 20 watts au repos (2 watts en veille d'écran) et les 125 watts en pleine charge, soit une baisse considérable par rapport à la gamme précédente (185 watts pour une Radeon HD 6970 et 160 watts pour une GeForce GTX 560 Ti). Épousant un PCB de 25 cm et un design double-slot, ces deux cartes se montrent

particulièrement discrètes à l'usage (50 dBA en pleine charge) et encaissent parfaitement les overclockings les plus poussés. Du côté des performances, c'est un sans faute : la Radeon HD 7870, avec son GPU cadencé à 1 GHz et ses 2 Go de GDDR5 à 1 200 MHz sur un bus mémoire de 256 bits, est supérieure de 10 % à la Radeon HD 6970 et inférieure de 7 % à la GTX 580, toujours vendue au-delà des 400 euros. La 7850 est quant à elle une sérieuse concurrente à la GTX 560 Ti, qu'elle enfonce de 10 %. Elle constitue à ce jour l'un des modèles les plus intéressants du catalogue d'AMD, d'autant plus qu'elle encaisse relativement bien les overclockings les plus poussés à travers des utilitaires gratuits comme MSI AfterBurner (<http://tinyurl.com/6y2sa5s>). Seul bémol : la production reste à ce jour limitée, ce qui pourrait lourdement peser sur les prix chez certains revendeurs peu scrupuleux. Vivement que nVidia

propose à son tour une solution de cette trempe, afin que les tarifs se resserrent durablement ! AMD réalise toutefois un sans faute et propose des modèles adaptés à chaque usage.



PCJEUX

PERFORMANCES 89 %
PRIX 89 %

> Élégantes et profilées : la solution idéale pour les plus raisonnables.

91 %

Le flibustier prend soin de nos oreilles Vengeance 1500 environ 83 €

Corsair corsair.com/fr

Un an après le lancement du HSI, le premier casque audio du spécialiste de la mémoire, Corsair commercialise un second modèle encore plus performant. Clairement destiné aux joueurs les plus exigeants, le Vengeance 1500 est un modèle circum-auriculaire à acoustique fermée, doté d'un connecteur USB qui intègre un circuit audio 7.1. On apprécie l'excellent maintien de l'arceau et le grand confort qui se dégage des oreillettes gainées de velours. La finition est exemplaire à tous les niveaux, avec les écouteurs qui pivotent à 90 degrés et la perche du microphone qui se manipule aisément. Le long du câble de l'oreillette gauche se tient une télécommande ergonomique et complète, dont les couleurs changent lorsque le microphone s'active. Le son est puissant et environnant, avec une excellente isolation des bruits extérieurs.



Résolument

dédié aux jeux vidéo, le Vengeance 1500 est davantage à la peine dans la pure écoute audio. Il n'en demeure pas moins un produit complet et bien fini, chaudement recommandé en LAN-Party.

PCJEUX

PERFORMANCES 88 %
PRIX 92 %

> Un casque complet qui distille un son puissant et environnant.

90 %

Sandy Bridge-E enfin abordable Core i7-3820 260 €

Intel intel.fr

Jusqu'à présent, la gamme des Sandy Bridge-E ne constituait qu'une vitrine technologique : proposés à 512 euros (Core i7 3930K) et même 865 euros (Core i7 3960X), les deux premiers hexa-cœurs demeuraient inaccessibles au grand public. Le fondeur de Santa Clara propose aujourd'hui un quad-cœurs cadencé à 3,6 GHz, qui parvient à supplanter le Core i7 2700K de génération précédente (278 euros) tout en présentant un tarif plus intéressant. Moyennant une consommation supérieure de 5% par rapport à ce modèle, figure de proue de la génération Sandy Bridge, il offre près de 10 % de performances supplémentaires et constitue à ce jour le plus puissant quad-cœurs du marché. Mais voilà : pour en profiter réellement, vous devrez entièrement revoir votre configuration et investir dans une carte mère s'articulant autour du socket LGA 2011. Très haut de gamme oblige, le ticket d'entrée est élevé :

l'un des modèles les plus abordables du moment, la GA-X79-UD3 de Gigabyte, se voit tout de même proposée à 190 euros. Dans la mesure où les processeurs Ivy Bridge, qui prendront la relève des Sandy Bridge d'ici le début de l'été, seront compatibles avec le socket LGA 1155, ce n'est pas un choix très judicieux. En faisant un tel pari, vous devrez ainsi vous cantonner au marché haut de gamme et patienter jusqu'à la fin de l'année, avec les Ivy Bridge-E, pour profiter d'un renouvellement de votre CPU. Seul votre porte-monnaie aura le dernier mot !



PCJEUX

PERFORMANCES 94 %
PRIX 89 %

> Très performant, mais attention, vous devrez changer de carte mère.

89 %

CONTOURNÉZ TOUS LES PROBLÈMES

Ne vous laissez plus jamais dérouter par une erreur

JEAN-MARC DELPRATO

FAITES-LE... POUR DOPER VOTRE PC

Overclockez votre carte graphique

PERFORMANCES

PROBLÈME Votre carte graphique est à la peine
REMEDE Overclockez-la manuellement

RÉSULTAT Vous boostez votre PC sans dépenser le moindre centime

Si les GeForce GTX 680 et Radeon HD 7970 offrent de formidables performances et constituent de puissants arsenaux au service des jeux les plus exigeants, elles représentent de sérieux investissements. Encore bien jeunes, elles devraient rapidement voir leur prix baisser. Si vous possédez encore une carte graphique d'ancienne génération, il est plus prudent

de reporter cet achat aux prémices de l'été, en attendant qu'une saine concurrence et qu'une plus grande production portent leurs fruits. D'ici là, sachez que vous avez parfaitement la possibilité d'élever la fréquence de leur GPU sans risque et sans procéder à de complexes bidouillages. S'il est possible d'aboutir à de bons résultats avec les fonctions « d'overdrive » intégrées à leurs pilotes, mieux vaut se tourner vers un utilitaire gratuit qui s'en fait la spécialité. Commencez par télécharger MSI AfterBurner, un outil diffusé par le célèbre constructeur et compatible avec l'ensemble des cartes graphiques du marché,

en vous rendant à l'adresse <http://tinyurl.com/6y2sa5s>. Après l'avoir installé, relevez la température actuelle de votre GPU et sa fréquence d'utilisation courante en vous reportant aux graphes figurant sur le volet droit (« GPU Temperature » et « Core Clock »). Augmentez ensuite cette fréquence en saisissant la réglette de la section Core Clock et en procédant à de légers incréments de 10 MHz environ avant de presser le bouton Apply. AfterBurner s'accompagne de Kombustor, un outil visant à tester la pertinence et la stabilité de vos réglages. Lancez-le pendant quelques dizaines de minutes, afin de



En overclockant votre carte graphique, vous pouvez attendre sereinement la baisse de prix des derniers modèles avant d'investir.

« stresser » votre carte graphique et de reproduire un usage intensif. Vérifiez la température résultante et modifiez éventuellement la fréquence de la mémoire GDDR5 en vous reportant à la réglette « Memory

Clock », en agissant avec la même prudence. Pour aller au-delà d'un gain minimal, envisagez l'achat d'un ventirad plus sophistiqué, à l'image de l'Accelero Xtreme Plus II d'Arctic Cooling (68 euros).

L'UTILITAIRE DU MOIS

Ad-Aware 10 Pro Security

Utilitaire de référence de l'optimisation système depuis près de treize ans, Ad-Aware revient dans une dixième version qui tranche avec son glorieux passé. La suite s'articule toujours autour d'un puissant et fiable antivirus. Elle se complète de nombreux utilitaires pratiques. On apprécie notamment la possibilité de limiter l'impact du logiciel lors de sessions de jeux prolongées et de vérifier tout support de stockage externe dès leur insertion. Ad-Aware, très utile dans sa version gratuite, est un achat recommandé dans sa version professionnelle, proposée à moins de dix euros. Vous le téléchargerez à l'adresse www.lavasoft.com.

FAITES-LE... POUR AMÉLIORER L'AFFICHAGE

Étalonnez votre moniteur

OPTIMISATION

PROBLÈME Votre écran paraît terne et flou

REMEDE Calibrez-le et installez un

profil colorimétrique

RÉSULTAT Vous retrouvez un affichage fin et contrasté
Votre moniteur renvoie soudainement une image terne, aux couleurs incertaines et à la lisibilité compromise ? Pas de panique ! Outre l'achat d'une véritable sonde de calibration, comme la Spyder4Pro (140 euros environ), sachez que Windows 7 intègre un outil d'étalonnage qui devrait vous

satisfaire dans la plupart des cas de figure. Pour l'exécuter, déroulez le menu Démarrer et saisissez « calib » dans le champ de recherche, avant de cliquer sur « Étalonner les couleurs de l'écran ». Commencez par réinitialiser votre moniteur dans ses paramètres d'usine, puis suivez les étapes de l'assistant. Celles-ci vous font parcourir une série d'écrans visant à modifier la luminosité et le contraste de votre moniteur. Vous pouvez ensuite vous reporter à la série de profils colorimétriques proposés par le site Focus Numérique (<http://tinyurl.com/33gsq4w>).



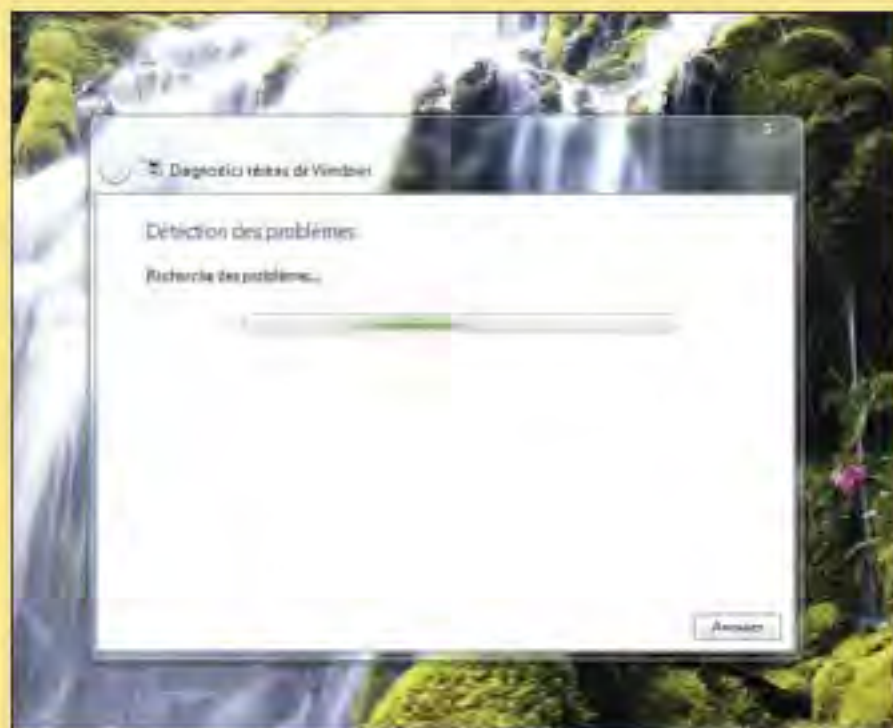
Avec les outils intégrés à Windows 7, vous étalonnez correctement votre moniteur en quelques minutes.

Soigneusement composés pour chaque modèle d'écran à l'aide de sondes professionnelles, ils

s'installent directement sous Windows et devraient largement contribuer à améliorer la situation.

Le best of du courrier

LA QUESTION
Connexion réseau impossible



1 Bonjour à toute l'équipe,
J'ai récemment investi dans un PC flambant neuf, autour d'un Core i7 2600K et d'une carte mère Maximus IV d'Asus. Celle-ci comprend notamment un port Ethernet Gigabit, avec lequel je rencontre quelques problèmes. À intervalles irréguliers, Windows 7 me déconnecte de ma Livebox et le port LAN ne répond plus, bien qu'il soit toujours activé. Il n'y a rien de plus frustrant en pleine partie multijoueur, que lorsque je perds les commandes ! Comment faire pour y remédier ?

Arnaud

Hello Arnaud,
De multiples éléments peuvent compromettre le port Ethernet de ta carte mère et nous ne saurions que trop te conseiller de réinstaller Windows 7 ou les pilotes de ta Maximus IV. Si tu as installé une solution de virtualisation, comme VMWare, rends-toi dans le Centre Réseau et partage, puis clique sur « Modifier les paramètres de la carte ». Désactive tous les ports Ethernet virtuels et effectue un clic droit sur ton véritable port réseau avant de choisir Désactiver, puis Activer. Tu peux également faire confiance à l'utilitaire de diagnostic de Windows 7 (clic droit, puis Diagnostic), qui offre de bons résultats en réactivant automatiquement tous les services concernés.

2 Salut à tous,
J'ai récemment voulu changer le mot de passe de mon compte d'utilisateur sous Windows 7 et je me suis rendu compte que mon clavier était passé en QWERTY. Après plusieurs tentatives infructueuses, je me suis retrouvé avec un mot de passe... dont je ne parviens plus du tout à me souvenir ! Puis-je retrouver ma session sans tout reformater pour autant ?

Benjamin

Salut Benjamin,
Ce type de mésaventure n'est pas rare et il existe heureusement un utilitaire très simple et complet pour y remédier. Rends-toi à l'adresse <http://tinyurl.com/y93gex7> et télécharge Offline NT Password & Registry Editor. Compatible avec l'ensemble des versions de Windows, cet outil s'installe directement sur une clé USB sur laquelle tu vas démarrer. Tu auras ensuite la possibilité de supprimer le mot de passe de tous tes comptes et de retourner sous Windows sans saisir le moindre sésame. Pratique !

Maîtrisez MemTest86+

DIAGNOSTIC

Testez votre mémoire vive

PROBLÈME Votre PC se comporte de manière erratique
REMEDE Diagnostiquez vos barrettes de RAM
RÉSULTAT Vous détectez le moindre problème
Votre PC commence à montrer des signes de fatigue ou Windows se comporte

de manière erratique ?
Il est souvent très pénible de diagnostiquer un tel problème, dans la mesure où l'on a tendance à incriminer de multiples composants. Ne perdez

plus de temps et passez en revue, dans un premier temps, vos barrettes de mémoire vive. Grâce au célèbre utilitaire Memtest86+, l'opération est un jeu d'enfant et n'implique qu'une clé USB.



1 Allez à l'adresse <http://tinyurl.com/p765b> et cliquez sur le lien « Download - Auto-installer for USB Key ». Vous téléchargerez un petit utilitaire de 125 Ko.



3 Redémarrez votre PC en enfilant la clé USB dans l'un des ports puis rendez-vous dans le BIOS afin de choisir de démarrer sur ce support externe.



2 Insérez une clé USB vierge dans votre PC, lancez cet utilitaire et sélectionnez votre unité dans le menu afin d'installer les éléments nécessaires au test.

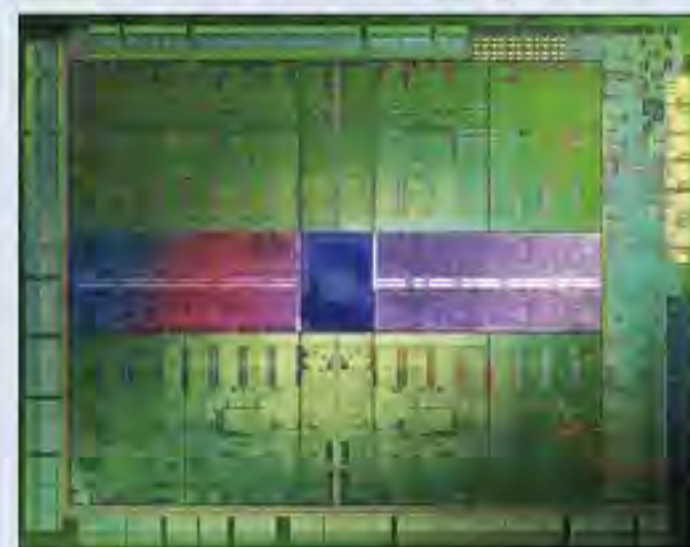


4 L'utilitaire démarre et passe en revue vos barrettes de mémoire vive. Le moindre problème épineux est ainsi détecté et vous surveillez l'état de vos composants.

TOUT CE QUE VOUS AVEZ VOULU SAVOIR...

Les GPU de génération Kepler

Phénomène peu courant, nVidia a choisi d'inaugurer sa gamme de GPU Kepler par un modèle de milieu de gamme, le GK104, librement détourné du GF114 de l'architecture Fermi. Il équipe donc la GeForce GTX 680 que nous testons ce mois-ci et qui ouvre le bal de la nouvelle génération de cartes graphiques du constructeur. Outre la rumeur de la sortie d'une carte bi-GPU intégrant deux puces GK104 d'ici le mois de mai, on parle de la commercialisation d'une solution d'entrée de gamme, autour du GK107. Cette GTX 650 viserait à remplacer la GTX 550 Ti, en comptant 384 processeurs de flux sur un bus mémoire de 128 bits. Elle devrait s'échanger aux alentours de 150 euros et incarner la solution la plus abordable de la gamme. D'ici six mois, on devrait aussi assister au lancement du fleuron de la gamme, le GK110, qui intégrera 2 304 cœurs CUDA (contre 1 536 pour la GTX 680 qui nous intéresse aujourd'hui). Son prix n'a pas encore été annoncé. nVidia couvre donc un large spectre et peut rivaliser avec AMD sur chaque segment du marché.



MON PC SUR MESURE

Profitez des dernières évolutions des cartes graphiques et dopez votre PC

	HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME						
PROCESSEUR	Core i7-3820 Environ 263 € Intel www.intel.com  Premier CPU de la gamme Sandy Bridge-E d'Intel à présenter un tarif accessible, ce processeur cadencé à 3,6 GHz est le plus puissant quad-cœur.	Core i7-2600K Environ 211 € Intel www.intel.com  Même s'il accuse déjà plusieurs mois d'existence, ce Quad-core sur socket LGA 1155 reste extrêmement attractif pour son prix.	Phenom II X6 1055T Black Edition Environ 109 € AMD www.amd.com  Idéal pour des budgets plus réduits, ce CPU à six cœurs fait des merveilles, pour peu qu'on l'accompagne d'une carte graphique correcte.						
CARTE MÈRE	Rampage IV Extreme Environ 365 € Asus fr.asus.com  Solution professionnelle par excellence, cette carte mère sur socket LGA 2011 est clairement destinée aux joueurs les plus exigeants.	GA-Z68X-UD3H-B3 Environ 105 € Gigabyte www.gigabyte.fr  Cette carte mère sur socket LGA 1155, au tarif très compétitif, est équipée d'un des derniers chipsets signés Intel.	970A-G45 Environ 79 € MSI fr.msi.com  Idéale pour une configuration basée autour d'un CPU AMD, cette carte mère au socket AM3+ constitue un excellent socle pour les joueurs.						
CARTE GRAPHIQUE	GeForce GTX 680 2GD5 Environ 527 € Asus fr.asus.com  Solution mono-GPU la plus performante du moment, la GTX 680 est un modèle grand luxe qui ouvre une gamme promise à un bel avenir !	Radeon HD7870 2Go Environ 299 € Sapphire sapphiretech.com  Excellent compromis, la Radeon HD 7870 est un achat raisonnable qui devrait plaire aux joueurs les plus exigeants.	ENGTX 560 Ti DC 2DI 1GD5 Environ 158 € Asus fr.asus.com  Même si elle accuse plusieurs mois d'existence, cette GTX 560 Ti présente un rapport qualité/prix imbattable.						
DISQUES DURS	M4 128 Go Environ 138 € Crucial crucial.fr  Le SSD de Crucial brille par son rapport qualité/prix très flatteur. Vous en ferez le support du système d'exploitation, afin de doper sa réactivité.	Caviar Green 3 To SATA III Environ 158 € Western Digital wdc.com/fr  Idéal pour archiver de volumineuses filmothèques et audiothèques, ce disque dur complète à merveille un performant SSD.	Caviar Green 2 To SATA III Environ 107 € Western Digital wdc.com/fr  Les disques durs à plateaux retrouvent un tarif plus accessible : profitez-en pour installer le système sur ce modèle, complet et fiable.						
MEMOIRE VIVE	HyperX DDR3-1600 16 Go Environ 84 € Kingston kingston.com/fr  Certes, aucun jeu n'exploite réellement une telle quantité de RAM, mais ce kit de quatre barrettes présente un excellent rapport qualité/prix.	Value 4 DDR3-1333 CL9 4Go (2x2 Go) Environ 25 € Kingston kingston.com/fr  Simple et efficace, ce kit mémoire PC3-10666 convient parfaitement à tout type d'usage et n'entame absolument pas votre budget.	DDR3-1333 CL9 4 Go (2x2 Go) Environ 19 € Crucial crucial.fr  Idéal pour des budgets plus réduits, ce kit de deux barrettes cadencées à 1333 MHz s'avère suffisant pour toute les configurations.						
MONITEUR LCD	SyncMaster P2770H Environ 248 € Samsung samsung.fr  Autour d'une diagonale de 27 pouces, ce moniteur extralarge offre une image resplendissante, aux couleurs vives et chaudes.	QUELLE CONFIGURATION ? <table><tr><th>HAUT DE GAMME</th><th>MILIEU DE GAMME</th><th>ENTRÉE DE GAMME</th></tr><tr><td>Pas forcément les produits les plus chers de leur catégorie, mais leur prix est déjà dissuasif pour le commun des mortels.</td><td>Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Ils sont évolutifs et offrent de très bonnes performances.</td><td>Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie. Mais vous pourrez tout de même jouer dans de bonnes conditions.</td></tr></table>		HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME	Pas forcément les produits les plus chers de leur catégorie, mais leur prix est déjà dissuasif pour le commun des mortels.	Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Ils sont évolutifs et offrent de très bonnes performances.	Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie. Mais vous pourrez tout de même jouer dans de bonnes conditions.
HAUT DE GAMME	MILIEU DE GAMME	ENTRÉE DE GAMME							
Pas forcément les produits les plus chers de leur catégorie, mais leur prix est déjà dissuasif pour le commun des mortels.	Ces produits offrent le meilleur rapport qualité/prix. Ils sont évolutifs et offrent de très bonnes performances.	Ces composants ont été choisis avant tout dans un souci d'économie. Mais vous pourrez tout de même jouer dans de bonnes conditions.							
LES PRIX Nos délais de parution ne nous permettent pas de vous communiquer les prix pratiqués lors de la sortie du magazine. Les tarifs indiqués ici sont relevés sur le Web vers le 15 du mois.									

Quand micro et high-tech deviennent un plaisir !

Offre spéciale NOUVELLE FORMULE :

Pour vous :

24,90€

seulement !

Au lieu de 38,87 €

Microactuel

la passion de la high-tech .com

Avec Micro Actuel, découvrez le nouveau monde

Bulletin d'abonnement :

À retourner sous enveloppe affranchie à : Micro Actuel
Service Abonnements 18 - 24, quai de la Marne
75164 PARIS CEDEX 19

Pour vous :

24,90€

seulement !
Au lieu de 38,87 €

☐ **OUI, je m'abonne à Micro Actuel** MH89
pour 24,90 € (1 an, 13 n°s) au lieu de 38,87 €*

Je choisis mon mode de paiement :

☐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de M.E.R. 7

☐ Je préfère régler par carte bancaire :

N°

Expire le : Cryptogramme

(Validité minimale : 2 mois)

Date & signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. Nom ^(*) :

Prénom ^(*) :

Société :

Adresse ^(*) :

Code Postal ^(*) : Ville ^(*) :

Adresse email ^(*) :

Tél fixe : Tél portable :

Date de Naissance : ^{(*) Champs obligatoires}

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 2,99 € (01/04/12). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/2012. Email : abomer7@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

Les avantages de l'abonnement

- ✓ Vous réalisez une économie importante sur le prix de vente au numéro.
- ✓ Vous évitez toute augmentation de tarif pendant la durée de votre abonnement.
- ✓ Vous ne manquez aucun numéro.
- ✓ Vous recevez votre magazine directement chez vous.



**mes magazines
favoris.fr**

Abonnez-vous par internet et découvrez
toutes nos offres d'abonnement sur notre site !

DVD



Ce mois-ci

- > 1 jeu complet
- > 6 vidéos

MODE D'EMPLOI

- > Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD et attendez que le programme d'interface se lance automatiquement (si cette option est activée). Cliquez alors sur Entrée pour afficher l'interface du DVD et avoir accès à tout son contenu. Si, pour une raison quelconque, la première page ne se lance pas automatiquement, dirigez-vous dans le menu Démarrer puis cliquez sur Exécuter. Tapez ensuite D:\Nanceur-pcj.exe (si D est la lettre de votre lecteur).
- > Si vous décelez un problème avec le DVD, renvoyez-le à l'adresse suivante : PC Jeux, service CD-Rom, 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. N'oubliez pas de spécifier votre nom et votre adresse.

DVD CONTRE CD



1 DVD 13,24 CD !

Les démos et autres « bonus » que nous voulons vous faire découvrir sont de plus en plus gros. Pour cette raison, les CD ne suffisent plus et le DVD s'impose comme le seul choix possible.



Prendre un otage se révélera bien utile pour se sortir des situations les plus délicates.

KANE & LYNCH 2 : DOG DAYS

DE QUOI S'AGIT-IL ?

En 2007, les joueurs découvrent un bien étrange duo. Kane, un mercenaire trop vieux pour ces conneries et Lynch, schizophrène au cheveu rare et à la gâchette facile. Empêtrés dans une histoire de vengeance et d'argent, le tandem nous embarque dans une épopée aussi barrée qu'imparfaite, *Kane & Lynch : Dead Men*. Trois ans plus tard, *Dog Days* fait son apparition. Toujours développée par lo Interactive – la série des *Hitman* – cette suite corrige certains défauts de son aîné et expédie le joueur en plein Shanghai. Distillant fusillades dans des ruelles crasseuses et séances de torture menées par les triades, *Dog Days* mise

sur une atmosphère particulière qui le distingue de la masse des *Gears of War*-like sortis ces dernières années. Et si l'aventure n'est pas bien longue, l'expérience *Kane & Lynch 2* peut se faire et se refaire en coopération, en local ou par Internet. Ajoutez à cela un multi compétitif flics contre voyous et vous obtenez un jeu d'action unique et diablement sympathique, seul ou à plusieurs !

À RETENIR

Développeur lo Interactive
Éditeur Square Enix
Nécessite CPU 2,4GHz, 2 Go de RAM,
GeForce 9800 GT ou équivalent



Shanghai a été modélisée avec beaucoup de soin. Artères principales ou ruelles sombres, vous laisserez des cadavres partout !

CE QU'ON EN DISAIT

Octobre 2010, *Kane & Lynch 2 : Dog Days* passe sur le grill dans le *PC Jeux* 151. Deux pages de test qui louent une technique impeccable et une ambiance digne du grand Michael Mann. Au chapitre des regrets, la monotonie de l'action et le manque de difficulté empêchent le jeu d'accéder au statut de Hit.



PC JEUX Un jeu de tir explosif, à l'esthétique particulière.

EST > Visuellement surprenant > Agréable
> Doté d'une atmosphère unique

N'EST PAS > Très long en solo > Trop dur
> Original en termes de gameplay

Chinoiserie

85%

COMMANDES

À l'instar de *Tomb Raider Legend*, offert avec le *PC Jeux* 169, *Kane & Lynch 2 Dog Days* s'apprécie à la manette. Et si les menus d'options se mélangent parfois les pinceaux entre clavier/souris et pad, une fois en jeu, tout est parfait, de la prise en main aux indications à l'écran.



AVERTISSEMENT

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Il existe des personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PROCHAINEMENT DANS

PCJEUX

EN VENTE DÈS LE 22 MAI 2012

S.A.S. FANTÔMES



LANCEMENT DES PÉRIPHÉRIQUES DE JEU CORSAIR

VENGEANCE™



Vengeance K60
CLAVIER POUR JEU DE TIRS (FPS)



Vengeance M60
SOURIS POUR JEU DE TIR FPS



Vengeance K90
CLAVIER DE JEU SPECIAL MMO/RTS



Vengeance M90
SOURIS DE JEU SPECIAL MMO/RTS

Conçus pour
les jeux **exigeants**

La nouvelle gamme de claviers et souris de prestige Corsair® Vengeance™ pour joueurs vous garantit le niveau de performance le plus élevé. Ceux-ci ne sont pas des périphériques de jeu classiques. Chacun a été conçu pour un temps de réponse incroyable, une extrême précision, et des commandes fiables et personnalisables. Notre attention aux plus petits détails et les derniers raffinements font toute la différence.

Claviers de jeu optimisés pour la performance

Les joueurs attendent tant de leurs claviers. Les Vengeance K60 et K90 ont été conçus pour dépasser les attentes des joueurs même les plus exigeants. Grâce aux touches mécaniques Cherry MX rouges, un anti-ghosting total, et une prise en compte de 20 touches simultanément (key-rollover), votre action passe au niveau supérieur. Le K90 comprend 18 touches de macros programmables et des touches rétro-éclairées individuellement ; le K60 dispose d'un repose poignet capitonné ainsi que les touches ZQSD galbées et granitées.

Souris de jeu haute précision

Pourvues d'un détecteur de 5700 dpi réglable à la volée, une configuration du mouvement vertical, une molette plombée et une structure monobloc de qualité supérieure en aluminium, les Vengeance M60 et M90 se comportent parfaitement dans votre main et vous permettent un contrôle précis pour améliorer votre jeu. La M90 comprend 15 boutons intelligemment positionnés, incluant 9 boutons de macros programmables, et la M60 dispose d'un bouton sniper dédié et d'un centre de gravité ajustable pour une précision maximale.



facebook.com/VengeanceGaming



@CorsairMemory

Pour en découvrir bien plus sur notre gamme complète de périphériques de jeu Vengeance, visitez corsair.com

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

VOTRE SAGA COMMENCE EN LIGNE
WWW.STARWARTHEOLDREPUBLIC.FR



BiOWARE™



LucasArts, le logo LucasArts, STAR WARS et les propriétés associées sont des marques commerciales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays de Lucasfilm Ltd. et/ou de ses partenaires. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. BioWare et le logo BioWare sont des marques commerciales d'EA International (Studio & Publishing) Ltd. Code du jeu © 2011 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. EA et le logo EA sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.